Robert E. Howard's

CONAN



AVENTURES ÉPIQUES D'UN ÂGE OUBLIÉ




VANAHEIM
ASGARD
CIMMÉRIE
ROYAUME FRONT
OCÉAN
OCCIDENTAL
IMMENSITÉ SAUVAGE PICTE
Korvela
Rivière Noire
Venarium
MARCHES BOSSONIENNES
Gunderland
Galparan
Tanasul
Tauran
Velitrium
NÉMÉDIE
Belverus
Numalia
AQUILONIE
Tarantia
Tonnerre
Shirki
Le Tybor
OPHIR
Shamar
Poitainiennes
Alimane
Korshemish
Kordava
ZINGARA
Valadelad
Escarpement kothien
Îles Barachas
Toragis
Messantia
Khorotas
ARGOS
Eruk
SHEM
Asgalun
Khemi
Luxur
Île des hommes noirs
STYGIE
OCÉAN
OCCIDENTAL
Karnath
Khesbatta
Zabhela
KUSH
Shumballa


DÉSERT
L'HYPERBORÉE
STEPPES
HYRKANIE
BRYTHUNIE
Yezud
Zamora
TURAN
Îles des statues de fer
CORINTHIE
ZAMORA
Shahpur
Akif
KHITAÏ
Shadizar
MER DE VILAYET
Ilbars River
KHAURAN
Yaralet
Khrosha
Sultanpur
STEPPES
TURAN
Aghrapur
KOTH
KHORAJA
Shushan
Vezek
Fleuve Zaporoska
Akbitana
Xapur
Ft. Ghori
Khawarizm
Nippr
Kutchchemes
DÉSERT DE L'EST
Styx
Khorusun
Zamboula
Secunderam
GHULISTAN
Sabatea
IRANISTAN
VENDHYA
Lac Zuad
Sukmet
DARFAR
KESHAN



Robert E. Howard's



AVENTURES ÉPIQUES D'UN ÂGE OUBLIÉ

Système de jeu
Benn Graybeaton, Nathan Dowdell & Jay Little

Développement principal
Jason Durall & Chris Lites

Rédaction
Richard August, Timothy Brown, Michael Coker, Rachael Cruz, Vincent Darlage, Jason Durall, Chris Lites, Kevin Ross, Mark Finn, Jeffery Shanks, Scott Oden & Monica Valentinelli

Approbations
Patrice Louinet & Jeffrey Shanks

Édition & Relecture
Sally Christensen, Antonio Eleuteri, Ian Finch & Aric Weider

Illustration de couverture
Brom

Illustrations intérieures
Daren Bader, Gio Baroni, Simon Bisley, Carl Critchlow, Michal E. Cross, Shen Fei, Phroilan Gardner, Toma Feizo Gas, Thomás Giorello, Nick Greenwood, Gunship Revolution, Josh Hass, Mike Hoffman, Alex Horley, Brian LeBlanc, Frédéric Le Martelot, Antonio José Manzanedo Luis, Fares Maese, Esteban Maroto, Val Mayerik, Richard Pace, Paolo Parente, Suebsin Pullsiri, Sanjulián, Steve Stark, Michael Syrigos, Ricardo German Ponce Torres, Tim Truman & Mateusz Wilma

Feuille de personnage
Francesca Baerald & Michal E. Cross

Cartographie
Jose "Gigio" Esteras

Direction artistique
Mischa Thomas

Chef conception graphique & maquette
Michal E. Cross

Assistants conception graphique & maquette
Dan Algstrand, Thomas Shook & Malcolm Wolter

Produit par
Chris Birch

Responsable opérationnel
Garry Harper

Responsable communauté
Lloyd Gyan

Assistant publication
Sam Webb

Remerciements
Deuce Richardson, Anne Merrill, l'équipe du Harry S. Ransom Center, La Fondation Robert E. Howard, Professor John Kirowan, H.P. Lovecraft, Fred et Jay de Cabinet Entertainment & nos backers sur Kickstarter (voir *Appendice*)

Testeurs
Les testeurs de Modiphius & de ***Conan*** (voir *Appendice*)

Édition originale
Modiphius Entertainment Ltd.
3rd Floor, Ashbourne House,
35 Harwood Road,
London. SW6 4QP
United Kingdom

Édition française
Funforge s.a.r.l.
24 Rue Charlot
75003 Paris

Traduction française
Elena Badiqué, Caroline Hammer, Dominique Lacrouts, Tristan Lathière, Antoine Prono
L'équipe française remercie Patrice Louinet pour son concours exceptionnel.

Relecture française
Jérémie Tordjman

Copyrights

© 2017 Conan Properties International LLC ("CPI"). Conan, ***Conan The Barbarian, Hyboria*** et tous les logos, personnages, noms et dérivés sont des marques déposées ou enregistrées de CPI. Tous droits réservés. ***Robert E. Howard*** et tous les logos, personnages, noms et dérivés sont des marques déposées ou enregistrées de **Robert E. Howard** Properties Inc. Tous droits réservés.
Le ***système 2d20*** et les logos de Modiphius sont © Modiphius Entertainment Ltd. 2015–2017.
Tout texte relatif au ***système 2d20*** est © Modiphius Entertainment Ltd.
Certaines illustrations font appel à des éléments de vecteezy.com.

Tout usage non autorisé d'éléments sous copyright est illégal.
Tous les noms de marques déposées sont utilisés de manière fictionnelle et ne présentent aucune volonté de violation de copyright.
Ceci est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite, sauf pour les personnes et événements décrits dans un contexte expressément historique.
Imprimé par SKN Druck und Verlag GmbH & Co. KG., Stellmacherstr. 14, D-26506 Norden, Allemagne.

© 2020 Funforge s.a.r.l., Tous droits réservés pour l'édition française.
Publié sous licence Modiphius. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sauf permission spécifique.
Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



TABLE DES MATIÈRES





DU CŒUR DU TEXAS...

Préface de Jason Durall

J'ai découvert Conan dans les années 70, dans une petite bibliothèque de l'Oregon, au milieu de l'été. Je venais de terminer *Tarzan* d'Edgar Rice Burroughs et demandai à la bibliothécaire si elle avait quelque chose de similaire. Elle me montra alors toute une étagère de livres rédigés par un dénommé Robert E. Howard. Je feuilletai le premier, *Conan*, et l'emportai chez moi. Le lendemain, je revins pour lire le reste. J'étais tombé sous le charme.

J'étais au ciel... mais un ciel violent, effrayant et exotique, où j'entendais bien rester un moment. Comme beaucoup de lecteurs de l'époque, je ne connaissais pas toutes les subtilités de la littérature de Howard. Je n'étais pas au courant de ces histoires de réécriture et de pastiches - un mot que j'ignorais. C'était Conan, c'est tout. Des livres, encore des livres, des bandes dessinées, un film. Je me jetai dessus.

Mon intérêt pour Conan et son monde marqua le début de mon intérêt pour le jeu ; au fil des années, j'adaptai le monde de Conan à plusieurs systèmes de jeu, tapant mes notes sur un vieil IBM Selectric II : descriptions de régions, de peuples, de modificateurs de race, listes d'équipements, tableaux de rencontres de monstres, répliques de PNJ... et aventures ! J'en recouvris des pages et des pages que j'imprimai en Courier sur des feuilles de papier jauni. J'ai encore ces notes en ma possession.

Je lisais et relisais les récits de Conan régulièrement, le rencontrant comme on rencontre un vieil ami. Malgré la profusion de l'offre, je revenais toujours aux mots de Howard. Lorsque l'écriture et la conception de jeux devint mon métier, son influence continua de m'accompagner. Je ne ferai pas ici la liste des références et blagues howardiennes que j'ai glissées dans mes jeux, mais il y en a beaucoup !

Ce qui nous amène à *Conan : Aventures épiques d'un âge oublié*, une œuvre à laquelle je suis fier de participer, d'abord comme écrivain, puis comme chef de projet. Au tout début du développement du jeu, j'étais encore à Austin, Texas, pas si loin de Cross Plains, ville de résidence de Howard. Je passai donc une journée entière au Harry Ransom Center qui abrite toute la collection des manuscrits originaux de Howard, vidant dix-sept boîtes d'archives comme autant de coffres au trésor. Tenir entre mes mains la carte du monde de Conan, dessinée de la main même de Howard, était déjà quelque chose, mais le Graal fut de trouver ces "Notes sur les divers peuples de l'Âge Hyborien" sur un papier jauni. Elles me rappelèrent mes propres notes et je fus traversé d'un sentiment de camaraderie avec Howard ; ma créativité avait été stimulée par mon petit village rural, dont je m'échappais grâce au pouvoir de l'imagination. En parlant de sa plus célèbre création, Howard avait dit que Conan était venu à lui pour lui demander de rédiger ses aventures. Il me semblait juste que Howard attende la même chose de moi, pour que je *fasse les choses comme il faut*.

Nous y voilà donc. Ce livre, tout comme le reste de la ligne éditoriale, représente le travail acharné d'une armée d'écrivains, de rédacteurs, d'artistes, et de tous les frères d'armes et sœurs de bataille de la production - un groupe incroyable similaire à ceux que côtoie Conan dans ses aventures. Je leur exprime ici toute mon admiration pour ce qu'ils ont fait, et mes excuses les plus sincères pour ce que je leur ai parfois conduits à faire.

À vous maintenant de poursuivre la lecture, et d'explorer le monde qui signifie tant pour moi et pour nous tous.

Jason Durall

Notes sur les divers peuples de l'âge hyborien

Les Aquiloniens. Il s'agit d'une race au sang plutôt pur, bien que modifiée par
les contacts avec les Zingaréens au sud et, d'une façon moins importante, par
les Bossoniens à l'ouest et au nord. L'Aquilonie, le plus septentrional des
royaumes hyboriens, a conservé les traditions d'un royaume frontière, égalée en
cela par seulement deux pays, le royaume d'Hyperborée, plus ancien encore, et
le Royaume Frontière. Ses provinces les plus importantes sont le Poitain dans
le Sud, le Gunderland dans le Nord et Attalus dans le Sud-Ouest. Les Aquiloniens
sont des hommes de grande taille, de près d'un mètre quatre-vingts de haut en
moyenne, et assez élancés en règle générale, bien que, sur les dernières
générations, il y ait eut une tendance à l'embonpoint chez les citadins. Leurs
traits diffèrent suivant l'endroit où ils vivent. Ainsi, les habitants du
Gunderland tirent uniformément vers le roux et ont les yeux gris, tandis que les
habitants du Poitain sont presque aussi mats de peau que leurs voisins Zingaréens.
Tous ont une tendance à la dolichocéphalie (ndtr : avoir le crâne de forme plutôt
allongée), excepté une frange de la population paysanne près de la frontière
Bossonienne, dont l'aspect général a été modifié par la suite de contacts avec
cette dernière race, et, çà et là, dans les endroits les plus primitifs du
royaume, où subsistent toujours quelques spécimens de races indigènes mal
définies, absorbés par les populations qui les entourent. Le peuple d'Attalus
se targuait des plus grands progrès dans les domaines du commerce et de la
culture, mais le degré général de civilisation des Aquiloniens était enviable.
Leur langue ressemble beaucoup à celle des autres populations Hyboriennes et
leur dieu principal est Mitra. À l'apogée de leur puissance, ils pratiquaient
une religion raffinée et inventive et ne faisaient pas de sacrifices humains.
Leur puissance militaire reposait essentiellement sur leur cavalerie, des
chevaliers en armure puissamment armés. Leurs piquiers et leurs lanciers étaient
en majorité des hommes du Gunderland, tandis que les marches bossoniennes
fournissaient la quasi-totalité de leurs archers.

Les Gundermen. Le Gunderland était autrefois un royaume séparé, mais qui fut
annexé ultérieurement, plus d'un commun accord que par une invasion. Son peuple
ne s'est jamais vraiment considéré comme Aquilonien, et après la chute du grand
royaume, le Gunderland à continué d'exister pendant plusieurs générations,
revenant à son statut antérieur de principauté autonome. Les mœurs étaient
rudes et plus proches de celles des

...À L'ÂGE HYBORIEN PERDU

Préface de Jeff Shanks

Je me souviens très bien de la manière dont j'ai rencontré Conan. J'avais 6 ans, c'était la fin des années 70, et je faisais les courses avec ma mère. Un album m'est littéralement tombé dans les mains ; c'était *The Crawler in the Mists*, une aventure de Conan accompagnée d'une bande sonore. Sur la couverture, un homme tout en muscles s'apprêtait à abattre un énorme rocher sur un monstre tentaculaire verdâtre. Je n'appris que bien plus tard que la couverture était l'œuvre de Neil Adams, un artiste légendaire ; mais à ce moment-là, tout ce que je savais, c'est qu'il me fallait cet album. Ma mère, soucieuse de faire le bonheur de son fils, me l'acheta. Rétrospectivement, il était émaillé des clichés stupides typiques des bandes dessinées de Conan de l'époque, mais malgré cela, la scène d'ouverture exprimait un puissant sentiment de liberté individuelle qui a marqué mon jeune esprit facilement influençable : on y voyait Conan enchaîné qui refusait d'accepter sa capture, et se retournait contre ses tortionnaires. C'était là le véritable Conan de Robert E. Howard.

Quelques années plus tard, alors que j'étais devenu fan des bandes dessinées Conan chez Marvel, je découvris les récits originaux de Howard en format poche chez Ace, retravaillés par L. Sprague de Camp, avec des couvertures de Frank Frazetta et Boris Vallejo. J'avais déjà lu *Tarzan* et *John Carter de Mars* (sic) d'Edgar Rice Burroughs : la porte d'entrée vers l'œuvre de Howard. Les histoires de Conan reprenaient le meilleur de la série de Burroughs : un personnage principal sauvage plongé dans un monde d'aventures et de danger, mais empreint d'une beauté exotique (sans surprise, puisque Burroughs fut une source d'inspiration majeure pour Howard). J'ai dévoré ces livres, je les ai lus et relus, et j'étais déjà capable de discerner la plume de Howard et les ajouts faits par de Camp et Lin Carter. Les histoires de Howard avaient quelque chose de plus - plus réelles, plus vivantes, plus immersives. Et je m'y suis totalement immergé.

Lorsque je découvris *Donjons & Dragons* en 1981, mon approche en fut influencée par Howard. J'avais lu Tolkien et les œuvres dérivées, mais les récits de Conan furent la lentille à travers laquelle je pus développer mes toutes premières campagnes de jeu de rôle. Mes amis et moi utilisions beaucoup le décor de campagne "Monde Connu" (Mystara) pour D&D, mais en tant que jeune et ambitieux MJ, j'y ajoutais quelques touches personnelles de type hyborien, allant jusqu'à y recréer la Stygie. Vous pouvez imaginer ma surprise lorsqu'en 2015, Lawrence Schick, l'un des créateurs de "Monde Connu", commenta l'un de mes articles au sujet de la création de mondes de Howard ! Lawrence et son associé Tom Moldway avaient en fait créé leur décor dans les années 70 en s'inspirant des méthodes de Howard. Ce qu'on appelle compléter le cycle.

L'influence de Howard sur le jeu de rôle fantastique ne saurait être sous-estimée. Il est attesté que les écrits de Howard ont exercé une certaine influence sur Gary Gygax et Dave Arneson, et plusieurs jeux *Conan* ont vu le jour au fil des années, avec quelque succès. Tous, cependant, ont souffert de l'inclusion des pastiches post-howardiens. C'est pourquoi ils ne m'ont jamais véritablement satisfait, d'autant que très jeune, j'avais compris le potentiel ludique de l'œuvre originale de Conan.

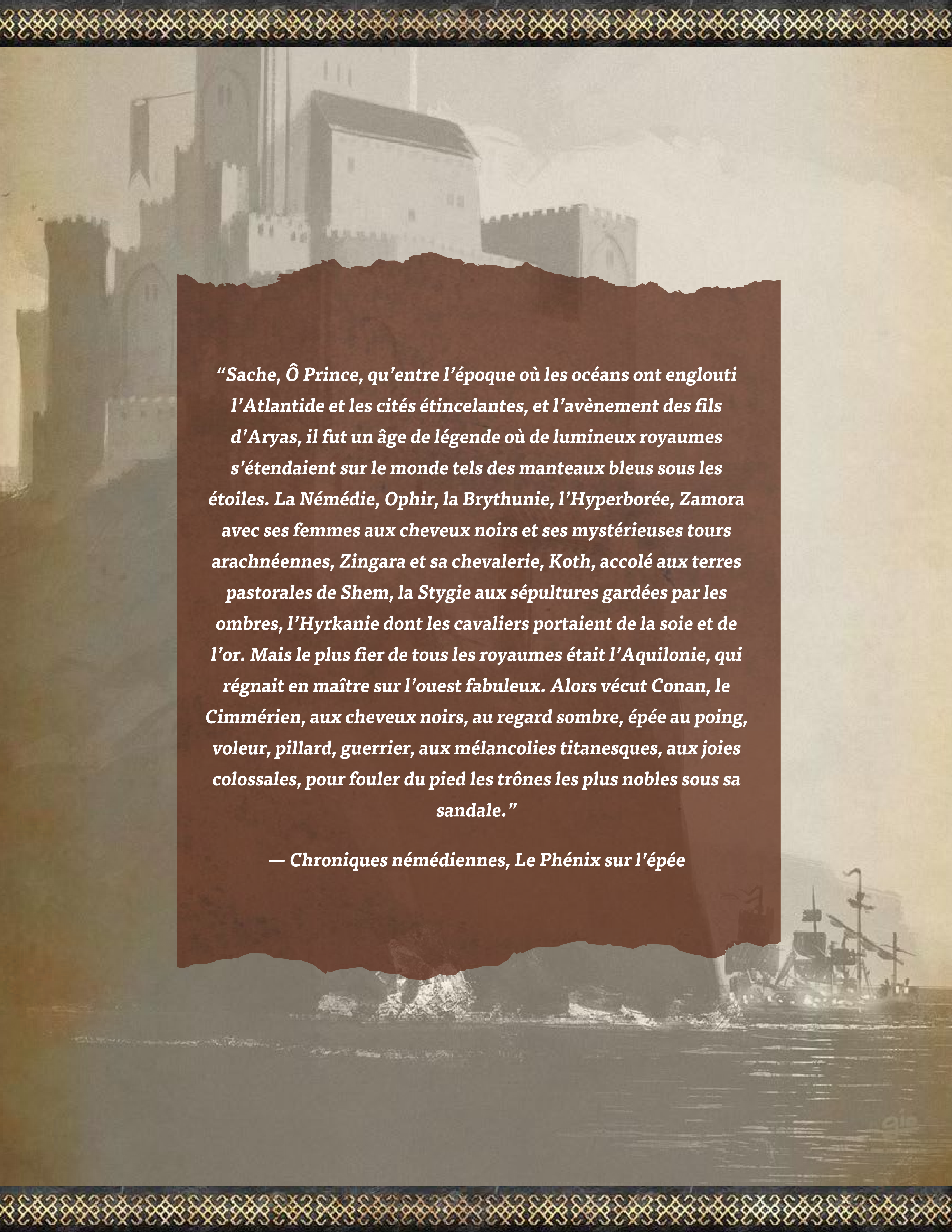
En conséquence, lorsque Modiphius me contacta pour créer un jeu de rôle Conan fidèle à la vision originale de Howard, l'excitation m'étreignit, à la fois comme fan de longue date des récits du maître, mais aussi comme joueur passionné. Toutes ces années, je n'avais attendu que cela. Ces deux dernières années, j'ai donc travaillé d'arrache-pied avec les écrivains et artistes qui ont versé leur âme dans ce projet, pour le rendre véritablement unique. Les récits de Howard ont bondi hors de leurs pages,



d

les lèvres retroussées, l'épée à la main, pour saisir le lecteur à la gorge et l'emporter dans une aventure d'acier et de sang, de sauvagerie et de sorcellerie. Ce jeu capture cette essence comme aucun autre ne l'a fait depuis la mort de Howard il y a 80 ans, et je suis très fier d'en faire partie.

Je me suis assuré que ce jeu reste fidèle à la vision qu'avait Howard de l'Âge Hyborien en travaillant de très près avec l'équipe créative, et ce livre doit en être la preuve. Je suis très honoré d'avoir pu travailler avec des artistes légendaires tels que Brom, Sanjulian, Mark Schultz, Tim Truman, Tomas Giorello, Esteban Maroto, Alex Horley et bien d'autres, qui ont insufflé la vie à l'univers de Conan. Enfin, je tiens à remercier Modiphius d'avoir eu le courage de faire ce jeu comme il avait besoin d'être fait - respectueux du matériel d'origine, et fidèle aux valeurs que Howard a données à Conan le Cimmérien, et qui font de lui l'un des plus grands archétypes de la fantasy.



"Sache, Ô Prince, qu'entre l'époque où les océans ont englouti l'Atlantide et les cités étincelantes, et l'avènement des fils d'Aryas, il fut un âge de légende où de lumineux royaumes s'étendaient sur le monde tels des manteaux bleus sous les étoiles. La Némédie, Ophir, la Brythunie, l'Hyperborée, Zamora avec ses femmes aux cheveux noirs et ses mystérieuses tours arachnéennes, Zingara et sa chevalerie, Koth, accolé aux terres pastorales de Shem, la Stygie aux sépultures gardées par les ombres, l'Hyrkanie dont les cavaliers portaient de la soie et de l'or. Mais le plus fier de tous les royaumes était l'Aquilonie, qui régnait en maître sur l'ouest fabuleux. Alors vécut Conan, le Cimmérien, aux cheveux noirs, au regard sombre, épée au poing, voleur, pillard, guerrier, aux mélancolies titanesques, aux joies colossales, pour fouler du pied les trônes les plus nobles sous sa sandale."

— Chroniques némédiennes, Le Phénix sur l'épée



"ALORS VÉCUT CONAN..."



C'est avec ces trois mots que Robert E. Howard fit connaître à la fantasy un de ses héros les plus iconiques, Conan le Barbare. Résidant au cœur de la campagne texane, Howard était déjà un auteur *pulp* à succès dans les années 20, et avait publié des œuvres dans plusieurs genres. Bien que "Le Phénix sur l'épée" fut une réécriture d'une œuvre précédente non publiée mettant en scène Kull, un autre héros de Howard, l'histoire réécrite était suffisamment différente pour attirer l'attention de *Weird Tales*.

"Le Phénix sur l'épée" fut publié en décembre 1932. Il allait définir la carrière de Howard et changer le visage de la littérature fantastique à jamais.

Conan fut sans doute le point culminant des personnages héroïques de Howard qui l'avaient précédé. Il venait des mêmes rangs, mais était teinté d'une originalité farouche. Malgré ses origines barbares, Conan était intelligent et cultivé, fort de ses nombreux voyages ; il était aussi rusé que contemplatif, et cette histoire d'introduction laissait présager de nombreuses autres grandes aventures qui restaient à écrire, rassemblées dans "Les chroniques némédiennes", les archives historiques, bien que fictionnelles, de la vie de Conan. Au sommet de son art, Howard fournit là un récit plein d'action avec des personnages audacieux et hauts en couleur, dans un monde détaillé et dynamique qui ne demandait qu'à être exploré.

Dans ce monde ancien mais familier, à l'exotisme enterré sous une histoire perdue et oubliée, Howard mêle des thèmes d'horreur cosmique à l'aventure classique, empruntant à son ami H.P.Lovecraft certains éléments du mythe de Cthulhu. C'est dans un tel univers, si incroyable soit-il, qu'évolue son héros Conan, affrontant à la fois des adversaires humains et une menace surnaturelle… et triomphant de tous. Un commencement triomphal, qui établit Conan et l'Âge Hyborien comme le moyen d'expression parfait pour le génie créatif de Howard.

L'ESSAI "L'ÂGE HYBORIEN"

Début 1932, lorsque Robert E. Howard commença à écrire les premières histoires de Conan, il rédigea un essai intitulé "l'Âge hyborien". Ce document servit de décor de base aux histoires de Conan, mais il s'agissait en fait du point culminant de ce que Howard avait entrepris avec ses autres récits, depuis 1926, où il s'était affairé à créer un monde à part entière. Bien qu'il n'eût jamais l'intention de le publier, Howard rédigea quatre brouillons avant de parvenir à ce qu'il souhaitait. Il noircit des pages entières de notes et dessina deux cartes des royaumes hyboriens. L'essai vit le jour dans une série de fanzines entre 1936 et 1938.

Le retour des lecteurs pour "Le Phénix sur l'épée" fut aussi immédiat que positif. Conan devint l'un des personnages les plus populaires des revues *pulp*, et les lecteurs n'eurent de cesse de redemander des aventures. Howard ne tarda pas à chroniquer ses exploits, et en quelques années, plus d'une vingtaine de récits parurent, dont *L'heure du dragon*, un roman à part entière. Ces récits faisaient intervenir un nombre ahurissant de personnages et abordaient de nombreux thèmes et décors : horreur pure, exploits combattants, exploration de la jungle, menace étrange, expansion frontalière, mystère à résoudre, orientalisme, aventures dans le désert, cités perdues, et bien d'autres encore… tout ceci se combinant et bondissant d'un genre à l'autre comme si l'Âge Hyborien était une réserve de décors de cinéma, et que Conan passait de l'un à l'autre, plongeant dans les tableaux où il se retrouvait.

Contrairement à de nombreux auteurs qui suivent l'évolution d'un seul personnage, Howard se déplace dans la carrière de Conan en toute impunité. Dans "Le Phénix sur l'épée", Conan est sur le trône et a accompli ce à quoi il aspirait le plus ; seules quelques informations disséminées dans l'histoire évoquent sa longue carrière aventureuse avant d'en arriver là. Mais dans "La Tour de l'Éléphant", la troisième histoire, il sort à peine de l'adolescence ; c'est un jeune barbare naïf peu coutumier des intrigues complexes des royaumes décadents du sud, bien loin de sa patrie distante et désolée.



"LE PHÉNIX SUR L'ÉPÉE"



"Quand j'étais combattant, il frappaient les timbales,
Répandaient de la poudre d'or aux sabots de ma monture ;
Devenu puissant monarque, ils me traquent,
Du poison pour mon vin, des poignards pour mon dos."

— La Route des Rois, Le Phénix sur l'épée





Le premier récit de Conan nous le présente sans détour, de manière décisive : un guerrier aux cheveux bruns, d'ascendance sauvage, au physique indomptable, le corps et l'âme marqués de cicatrices dues à une vie de combats et de voyages. Conan est un barbare de Cimmérie, une contrée primitive et inculte du nord ; ses voyages lui ont appris beaucoup, et il s'est efforcé de presser le fruit de la vie pour en retirer tout le jus possible.

Dans "Le Phénix sur l'épée", Conan est au sommet de ses ambitions : à la force de son épée, il est devenu roi d'Aquilonie, et gouverne donc la plus prestigieuse région de son monde. Mais la vie régalienne n'est pas de tout repos ; l'histoire commence par un complot ourdi par un groupe de dissidents et de nobles désavoués, assistés (sans en avoir conscience) par un sorcier énigmatique du nom de Thoth-Amon, privé d'un artefact sans lequel il ne peut donner libre cours à ses pouvoirs. Les conjurés se réunissent en secret et discutent de leur plan pour créer un soulèvement. Ils comptent s'emparer du trône, y placer l'un d'entre eux, et agir directement contre Conan dans les jours à venir.

Conan n'est pas au courant du complot, mais se doute bien que ces tristes sires ne le portent pas dans leur cœur. Malgré leurs provocations, il ne répondra pas ; dans la mesure où les comploteurs le dénoncent comme un tyran, utiliser la force contre eux ne ferait que jouer en leur faveur. Perdu dans ses pensées, Conan est en proie à l'inquiétude et au doute au sujet de son règne et de son héritage ; est-il vraiment fait pour être roi, et le trône mérite-t-il tant d'efforts ? Comme dans le mythe du roi pêcheur, le royaume est étroitement lié à son roi, et ce qui affecte l'un affecte l'autre. Malgré les réformes de Conan et l'amélioration de la qualité de vie, les citoyens d'Aquilonie appellent ouvertement à la rébellion ; la nostalgie qu'ils éprouvent efface les cruautés de leur ancien roi, un tyran sanguinaire comme il n'en a que peu existé.

Mais voilà qu'en rendant visite à l'un des conjurés, Thoth-Amon trouve le moyen de regagner son pouvoir perdu.

Avant de s'enfuir, le sorcier maléfique invoque un démon des Ténèbres extérieures pour se venger du noble qui l'avait réduit en esclavage. Pendant ce temps, les traîtres se glissent jusqu'à la chambre de Conan pour l'y assassiner après avoir éloigné ses proches et corrompu le capitaine de la garde. Un seul mot d'ordre guide ces assassins : un régicide.

Galvanisés par une cause qu'ils croient juste, les conspirateurs ignorent que le règne de Conan est béni par Mitra, le saint patron d'Aquilonie. Une vision divine, sous la forme d'un rêve, prévient Conan qu'un complot va le frapper, et l'avertit de la présence de Thoth-Amon. Par l'intermédiaire d'un prêtre, supposé mort depuis longtemps, Mitra informe Conan que sa destinée est de servir l'Aquilonie, en la défendant contre un ancien ennemi de Mitra, le dieu-serpent Set. Dans ce rêve étrange, l'épée de Conan est frappée du symbole de Mitra, le phénix flamboyant. Lorsqu'il se réveille dans le monde réel, il constate que son épée a bel et bien été marquée du même sceau, par-delà le rêve.

L'avertissement de Mitra et l'instinct de survie du roi barbare éveillent ses soupçons, et il commence à revêtir son armure. Ainsi, lorsque les assassins entrent en force, ils ne tombent pas sur un homme endormi et sans défense facile à abattre, mais sur un guerrier déterminé et en armes, l'épée à la main et la rage au cœur. Soucieux de préserver ses adversaires dans un premier temps, Conan finit par laisser libre cours à sa fureur sauvage. C'est alors que le démon envoyé par Thoth-Amon fait irruption, causant la mort du noble contre qui il avait été envoyé, et qui faisait partie des conjurés, et la fuite des autres. Conan, menacé, abat son épée marquée du phénix sur le démon pour l'abattre à son tour.

Ce triomphe assoit la réputation de Conan et légitimise son règne. Il comprend alors que sa route n'est pas encore terminée, et que sa véritable destinée est encore à découvrir. Il est prêt à l'affronter, tenant son épée ensanglantée d'une main ferme et puissante..

Au fil de la carrière de Conan, Howard écrivit de nombreuses lettres à des amis, décrivant l'ordre probable de ses aventures, et définissant ainsi un cadre à peu près cohérent dans lequel elles s'enchaînaient les unes aux autres (cet enchaînement serait âprement discuté lors des décennies suivantes). Les lettres de Howard laissaient aussi entrevoir d'autres aventures à venir, et un essai conséquent, "L'Âge Hyborien", donnait nombre de détails sur l'ère pré-Conan ; elle commençait avec la destruction du monde de Kull (l'origine métaphorique d'où Conan avait surgi) et la reliait à l'histoire de notre propre monde. La légende de Conan s'installa, s'ancrant profondément dans le décor.

Cependant, l'inconstance du marché *pulp* et les événements tragiques de la vie de Howard finirent par mettre un terme à la saga de Conan… temporairement.

À sa mort en 1936, dix-sept nouvelles avaient été publiées dans les pages de *Weird Tales*. Le personnage de Conan et ses aventures passèrent dans d'autres mains, et il s'y développa autant qu'il en souffrit. Lors des décennies qui suivirent, les textes originaux de Howard furent considérablement altérés ; les éditeurs, entre autres, ajoutaient leur propre plume au style de Howard, pour continuer de faire vivre Conan. Ils complétèrent des manuscrits inachevés, des esquisses, des fragments d'histoire, quel que soit leur niveau d'avancement. Les histoires de Howard qui faisaient intervenir d'autres héros furent réécrites pour que Conan s'y intègre, et de nouveaux récits virent le jour *ex nihilo* pour remplir les trous de la carrière de Conan. Certains poèmes de Howard furent même transformés en nouvelles de Conan à part entière.

Commes les royaumes décrits dans l'essai "l'Âge Hyborien", la popularité de Conan allait et venait comme la marée ; elle atteignit des sommets avant de s'effondrer, uniquement pour renaître de plus belle. Le personnage apparut dans nombre de médias : nouvelles, romans, bandes dessinées, films, jouets, dessin animé, série télé, jeux vidéo, jeux de société, … la qualité de ces supports était très inégale, même si certaines œuvres parvinrent à se distinguer. Conan devint malgré tout l'un des héros les plus iconiques de la planète ; ce n'était plus un barbare inconnu enfermé dans les récits de Howard, mais un personnage charismatique connu dans le monde entier.

Des générations ont connu Conan, sous une forme ou une autre, et même si la source ne s'est jamais tarie, ce n'est qu'à la fin des années 90 que l'on s'intéressa de nouveau aux histoires originales de Howard, *telles qu'il les avait écrites*. Des érudits passionnés – les chroniqueurs némédiens d'un nouvel âge, similaires à ceux qui avaient couché sur le papier la carrière de Conan – continuèrent de mettre en avant l'intégralité de l'œuvre de Howard, mais les récits de Conan en particulier, parmi toutes les contributions de Howard à la littérature, consacrèrent son talent et lui accordèrent une reconnaissance posthume méritée. Les éditions originales



de Conan remplacèrent celles qui avaient été altérées et devinrent la nouvelle référence, libérées de la myriade de pastiches qui s'étaient greffées dessus.

Le jeu de rôle ***Conan : Aventures épiques d'un âge oublié*** se concentre particulièrement sur les histoires originales de Conan. Il présente l'Âge Hyborien comme une scène d'aventures allégée de tout le poids des collaborations posthumes qui s'étaient accumulées, et est le tout premier jeu à avoir été développé en collaboration étroite et avec les contributions d'un collège d'experts et d'érudits howardiens. L'équipe de rédaction et de développement a consacré un enthousiasme sans bornes à Conan et son univers, et les artistes qui ont contribué à ce projet sont eux-mêmes des spécialistes de Conan, réputés pour leur talent et savoir-faire.

Modiphius Entertainment est fier de renouer avec cet univers d'anthologie et ses habitants, et d'ouvrir la voie à une nouvelle génération de héros en quête d'aventures épiques… dans un âge oublié.



“De nouveau Conan sentit la présence d’une sinistre réalité derrière le voile de l’illusion matérielle. Il sentit la poussée inexorable d’un destin impitoyable. Un sentiment de panique furieuse venait s’agripper à son âme, la sensation d’être pris au piège. Une rage noire le submergea et avec elle l’envie irrésistible de détruire et de tuer.”

— L’heure du dragon



COMMENCER L'AVENTURE



Bienvenue dans ***Conan : Aventures épiques d'un âge oublié*** (abrégé en ***Conan*** dans la suite de ce livre). Dans ***Conan***, les joueurs incarnent des héros de l'Âge hyborien, le monde où Conan évolue. Les joueurs peuvent créer et jouer des personnages similaires à ceux que rencontrent Conan : barbares, voleurs, mercenaires, pirates, brigands, vagabonds, aventuriers, éclaireurs ... mais aussi nobles, érudits, ministres, soldats, marchands, prêtres, et même sorciers ! Tout personnage a ses propres raisons de plonger dans l'aventure. Ce sont eux qui écriront leurs exploits dans les archives de l'Âge hyborien, créant leur légende, qui rivalisera avec celle de Conan.

Les aventures qui vous attendent se déroulent également dans l'Âge hyborien, un monde de merveilles exotiques, de cités perdues, de ruines hantées, de combats farouches et d'horreurs indicibles. Le conflit principal de cet univers est le choc entre la civilisation et la barbarie, une bataille qui se déroule à travers tous les royaumes de l'humanité. Des civilisations se sont élevées, d'autres ont sombré, mais la paix n'est qu'une porte fragile face aux desseins des seigneurs de guerre, des reines impitoyables et des rois assoiffés de sang, qui tous cherchent à rassembler le plus de pouvoir possible. Derrière le rideau illusoire du monde matériel, une réalité plus sombre se tapit, abritant d'antiques horreurs et de terribles malédictions qui attendent ceux qui oseront explorer les lieux interdits. Aux confins de ce monde, une sorcellerie décadente et un mal monstrueux rôdent sans relâche, fournissant un pouvoir corrompu à quiconque sera assez fou pour imposer sa volonté aux autres. Les érudits de cet âge pensent que le dieu-serpent Set, aussi ancien que puissant, s'enroule autour du monde pour y semer les graines de la destruction, face à Mitra et ses servants qui cherchent à l'en empêcher. D'autres croient à d'autres dieux, qui règnent sans partage sur l'intégralité du cosmos.

C'est dans un tel monde que sont jetés vos personnages... certains cherchent le frisson, d'autres la gloire. D'autres encore, comme Conan, sont guidés par l'esprit d'aventure, une faim insatiable de parcourir le monde dans son intégralité. Certains ont soif de vengeance, ou cherchent la richesse et ses avantages. Certains cherchent le pouvoir, en le gagnant par l'épée, ou en le négociant par la plume. Viendra un temps où ces personnages deviendront peut-être rois ou reines... mais leur destin reste à écrire.

AVIS AUX RÔLISTES DÉBUTANTS

Si vous avez déjà joué à des jeux de rôle, vous pouvez passer au chapitre suivant. S'il s'agit de votre première expérience de jeu de rôle, nous vous invitons à lire d'abord ce chapitre.

Le but d'un jeu de rôle est de pousser votre imagination dans ses retranchements pour vivre une aventure épique. Le jeu de rôle vous fournit un cadre qui obéit à certaines règles, où vous allez incarner d'héroïques aventuriers dans un monde de merveilles sauvages et exotiques. Les règles vous proposent un système de jeu équitable, conçu pour mettre tout le monde d'accord sur les événements qui surviennent, tout en stimulant l'imagination afin de vivre une expérience de jeu aussi juste qu'amusante.

CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

Pour tirer parti de ces règles et débuter votre aventure dans l'Âge hyborien, nous vous recommandons vivement de rassembler les éléments suivants avant de commencer.

UN MAÎTRE DU JEU

Dans ***Conan***, un joueur doit incarner le maître du jeu (aussi appelé MJ). Il est l'hôte de la partie, celui qui tire les ficelles : il met les éléments en place, crée le décor, décrit l'environnement, pose des énigmes et prépare les rencontres, et incarne les personnages qui ne sont pas contrôlés par les autres joueurs. Le maître du jeu n'est pas forcément toujours la même personne, mais pour des parties longues ou interconnectées, il est préférable que le maître du jeu reste le même, plutôt que de changer toutes les semaines.



DES JOUEURS

Pas de jeu sans joueurs ! ***Conan*** peut accueillir un à six joueurs en plus du maître du jeu. Les joueurs doivent coopérer pour relever les défis imposés par ce dernier ; ils expliquent comment leur personnage se comporte par rapport à leur environnement tout en veillant à ce que l'expérience soit enrichissante pour tous les joueurs concernés. Théoriquement, le nombre de joueurs n'est pas limité, mais en pratique, plus de joueurs signifie moins de temps pour chacun.

PERSONNAGES JOUEURS

Chaque joueur incarnera un personnage (appelé PJ, personnage joueur, par opposition à PNJ, personnage non joueur). Les chapitres suivants (*Personnages* et *Compétences* et *Talents*) vous donneront toutes les informations nécessaires à la création de votre personnage.

DÉS

Conan utilise deux types de dés, vendus dans la plupart des boutiques spécialisées : des dés à vingt faces (d20) et des dés à 6 faces (d6). Idéalement, il vous faut au moins deux d20 par joueur, et un peu plus pour le maître du jeu. Ces d20 seront utilisés pour plusieurs tâches, comme des tests de compétence, déterminer l'emplacement d'une blessure au combat, ou lire des résultats sur les nombreux tableaux de cet ouvrage, comme ceux que vous utiliserez lors de la création de votre personnage. Les dés permettent également de mesurer l'ampleur de certains effets de jeu tels que les dégâts physiques reçus en combat, les dégâts mentaux infligés suite à des événements terrifiants ou traumatisants, et bien d'autres effets subis par les personnages. Il est toujours utile d'avoir plusieurs d20 à disposition car certains événements vont demander d'en lancer cinq ou six à la fois, en fonction des circonstances.

De plus, vous aurez également besoin d'une poignée de d6 pour le groupe. Ces dés sont toujours appelés dés de combat et représentés par ce symbole : . Gardez-en toujours à portée de main ; en général il vous en faudra entre trois et six pour déterminer les dégâts, et le maître du jeu doit en disposer d'une dizaine s'il n'utilise pas de jetons ou de gemmes comme ressources (voir page suivante).

Si vous manquez de dés, vous pouvez les partager entre les joueurs et le maître du jeu. Modiphius a également fabriqué des dés spéciaux ***Conan*** où le phénix de Mitra (voir "Le Phénix sur l'épée") remplace certains chiffres, mais leur ajout est purement cosmétique. Il existe aussi des dés spéciaux pour le combat et la localisation des dégâts (voir p.93) qui peuvent être fort utiles, mais vous pouvez jouer sans.



PAPIER ET CRAYON

Papier et crayon seront les compagnons-clés de votre aventure, pour noter ce qui vous intéresse, dessiner des plans, et garder la trace de certains effets de jeu. Par exemple, lorsqu'un personnage est affecté par un handicap, il sera utile de le noter. De même, tout indice, événement important ou rencontre mérite d'être consigné par écrit, pour usage futur… Le maître du jeu, de son côté, aura besoin de noter l'état de santé des PNJ (personnages non joueurs) de la partie, de dessiner des cartes ou des plans, ou de noter les détails-clés de la session en cours. Il peut aussi faire passer des notes à des joueurs pour éviter d'annoncer certains événements à voix haute. Naturellement, aujourd'hui, tout ceci peut être remplacé par des tablettes, téléphones et ordinateurs portables ; mais de tels appareils peuvent être perturbateurs sur une table de jeu de rôle, et le maître du jeu est en droit de les refuser.

PIONS, GEMMES OU JETONS

Pour jouer à ***Conan*** il vous faudra trois types de marqueurs : au moins cinq par personnage pour les points d'Héroïsme, au moins trois par personnage pour les points de Fortune, et une dizaine (ou plus) pour la réserve de points de Fatalité du maître du jeu. Ces ressources seront décrites ultérieurement. Plus il y a de joueurs, plus vous aurez besoin de ressources de chaque type. Nous vous recommandons d'utiliser une couleur pour chaque joueur ; cela peut être des jetons de poker, des gemmes de plastique ou de verre, des pions spéciaux, … ce que vous voulez, en vérité.

MATÉRIEL DE LUXE

Vous pouvez acheter les dés de combat Conan, des dés de localisation de dégâts (en anglais) et des d20 spéciaux marqués du signe du Phénix (ainsi que de nombreux accessoires, marqueurs, livrets, cartes, et autres extras) sur le site www.modiphius.com/conan. Ces éléments ne sont pas requis pour jouer, mais ils permettent d'enrichir l'expérience de jeu et chacun d'entre eux a été pensé pour vous faire vivre une expérience unique au cœur de l'Âge hyborien.

Bien entendu, ces ressources peuvent aussi être notées sur un papier, un téléphone, ou sur un dé que l'on fera tourner sur la bonne face. Mais utiliser des ressources physiques comme des jetons ou des gemmes présente bien des avantages. D'abord, il est bien plus facile de gérer son stock en ajoutant ou retirant un pion ; d'autre part il suffit d'un coup d'œil pour connaître l'état des réserves de chaque joueur. Enfin, il y a l'élément psychologique : à mesure que la réserve de points de Fatalité du maître du jeu augmente sous les yeux des joueurs, la tension monte, car ils savent que la suite sera plus difficile à affronter : les points de Fatalité permettent en effet au maître du jeu de semer des embûches sur la route des personnages.



“Dans l’un de ces bouges, les festivités battaient leur plein. Sous le plafond bas et noirci par la fumée étaient rassemblées diverses canailles dont les vêtements allaient de la guenille aux oripeaux : détrousseurs furtifs, kidnappeurs au regard salace, voleurs aux doigts agiles, forbans bravaches accompagnés de leurs compagnes à la voix stridente et aux parures criardes. Les bandits du pays y étaient majoritaires, des Zamoriens basanés aux yeux noirs, le poignard à la ceinture et la perfidie au cœur. Mais on y trouvait aussi des loups originaires d’une demi-douzaine de nations étrangères. Il y avait un renégat hyperboréen, géant taciturne et dangereux, dont la large épée était sanglée sur sa grande carcasse maigre, les hommes portant ouvertement leurs armes dans le Maul ; il y avait aussi un faux-monnayeur shémite au nez crochu et à la barbe frisée d’un noir bleuté ; une Brythunienne au regard effronté, assise sur les genoux d’un Gunderman aux cheveux fauves – quelque mercenaire vagabond ayant déserté d’une armée en déroute. Le gros brigand graveleux dont les plaisanteries salaces déclenchaient tous les cris d’allégresse était un kidnappeur professionnel du lointain royaume de Koth ; il était venu enseigner l’art du rapt des femmes à des Zamoriens qui en savaient déjà plus long sur le sujet à leur naissance que lui-même ne pourrait jamais espérer en apprendre.”

— La Tour de l’Éléphant

CHAPITRE 2



PERSONNAGES



C'est par votre personnage que vous allez vivre le jeu, un personnage fictif, créé par vos soins, et auquel vous allez attribuer une série de valeurs qui décrira ses compétences et ses qualités. Chaque personnage a sa propre personnalité, qui peut être bien différente de celle du joueur qui le contrôle. Comme Conan lui-même, tous les personnages n'ont pas à être exemplaires. Ils peuvent être sournois, lâches, violents, ou rusés, tout comme ils peuvent être héroïques, généreux, loyaux et optimistes. Comme dans la vraie vie, vos personnages seront sans doute un mélange de tout cela. C'est vous, les joueurs, qui exprimerez leur personnalité, laquelle dépendra également des événements de leur histoire personnelle et de leur vécu.

Une liste de personnages pré-tirés est donnée à la fin de ce livre (p.381 à 410). Vous pouvez les utiliser tels quels ou les adapter à votre convenance. Malgré tout, créer son personnage fait partie du plaisir du jeu de rôle, et c'est pour cela que ce chapitre vous est proposé.

Le terme "personnage" s'applique à la fois aux personnages contrôlés par les joueurs (PJ) et aux personnages non-joueurs (PNJ) contrôlés par le maître du jeu. Même si les personnages non-joueurs sont traités différemment dans les règles du jeu, ils restent similaires aux personnages joueurs ; c'est pourquoi on utilise le même terme pour les désigner.

Note : *pour des raisons de clarté et de concision, tous les attributs, compétences, talents, castes, traits, archétypes, natures, etc. sont donnés au masculin. Il va de soi qu'ils se déclinent au féminin. Un prêtre peut donc désigner une prêtresse, etc.*

ÉTAPES DE CRÉATION

Créer un nouveau personnage se fait en dix étapes. Chaque personnage fait appel à quatre aspects distincts : les **attributs**, les **compétences**, les **talents** et l'**équipement**. Chacun d'eux est décrit en détail dans les pages qui suivent. Chaque étape de création du personnage va augmenter un ou plusieurs de ces aspects. Tous ces aspects sont cumulatifs et à mesure que vous progressez dans les étapes de création de votre personnage, vous ajoutez les résultats obtenus aux valeurs existantes, façonnant petit à petit votre personnage et améliorant ses capacités.

Ce chapitre présente les différentes étapes sous la forme d'une série de tableaux ; c'est le résultat des dés qui façonnera donc votre personnage. Toutefois vous pouvez choisir vous-même les éléments qui vous plaisent dans un ou plusieurs tableaux donnés plutôt que laisser le hasard décider pour vous. Pour le dire autrement, le système de génération de personnage ne doit pas s'opposer à ce que vous avez décidé, surtout si vous avez déjà une idée précise du personnage que vous souhaitez incarner. Laisser une part de hasard permet toutefois de s'éloigner de l'idée préconçue que l'on avait de son personnage au fur et à mesure des étapes de création, et ouvre la porte à quelques surprises !

Pour créer un personnage, vous devez disposer d'une feuille de personnage pré-imprimée. Vous les trouverez p.420 de ce livret. Il reste possible d'utiliser une feuille de papier, mais une feuille de personnage a l'avantage de présenter les éléments de manière claire et ordonnée.

Utilisez toujours un crayon plutôt qu'un stylo lorsque vous notez les informations de votre personnage pendant sa création ; les valeurs d'attributs, de compétences et de talents risquent fort de changer pendant le processus.

Enfin, la section *Création de personnage aléatoire* de la p.47 présente une manière alternative, et plus rapide, de créer un personnage ; mais le caractère et le vécu du personnage seront entièrement aléatoires.

ÉTAPE 1 : ORIGINE

Les royaumes, contrées et régions du monde hyborien sont décrits en détail dans le *Chapitre 8 : Le monde hyborien*. Lancez 2d20 et faites la somme des valeurs obtenues, ou choisissez le résultat qui vous convient, pour définir la contrée d'où votre personnage est originaire. Dans certains cas, le maître du jeu peut guider ou influencer le choix de la contrée d'origine d'un joueur, voire les restreindre si elles ne correspondent pas au scénario.

Une fois que l'origine d'un personnage a été déterminée, son propriétaire est prié de lire la section correspondante pour plus d'informations. La contrée d'origine d'un personnage lui garantit un talent spécifique et chaque personnage parle la langue natale de sa contrée d'origine. S'il y a plus d'une langue disponible, le joueur doit choisir une langue que le personnage connaît.

Il peut arriver que le personnage soit né dans un endroit et ait grandi dans un autre. Par exemple, un joueur peut décider que son personnage a été enlevé étant enfant : né à Shem, il a alors grandi en Stygie. Dans de tels cas, utilisez la contrée d'origine alternative pour choisir votre talent et votre langue. De tels cheminements ne peuvent pas rapporter un talent ou une langue supplémentaire : vous devez choisir une contrée d'origine de référence et vous y tenir.

TALENTS D'ORIGINE

Une fois la contrée d'origine de votre personnage déterminée (aléatoirement ou au choix), notez sur un papier le talent et la langue qui lui sont associés. Votre personnage va bénéficier de plusieurs talents qu'il va acquérir au fil des étapes de sa création, et au fur et à mesure de l'aventure.

Les talents d'origine sont décrits ci-dessous et les langues sont abordées un peu plus loin (p. 44 à 74).

Les effets des talents d'origine sont présentés ici. Il existe d'autres types de talents, qui seront abordés plus loin dans le *chapitre 3 : Compétences et Talents*. Tout talent qui réduit la difficulté d'une compétence ne peut pas la réduire en deçà de *Simple* (D0).

ORIGINE, TALENT ET LANGUE

Jet	Origine	Réf.	Talent	Langue
2-7	Aquilonie	p.255	Cosmopolite	Aquilonien
8-9	Marches bossoniennes	p.250	Chasseur	Aquilonien
10	Keshan	p.247	Sauvage refoulé	Keshani
11	Kush	p.246	Agitation	Kushite
12	Khoraja	p.221	Cosmopolite	Shémite ou Kothique
13	Cimmérie	p.208	Chasseur	Cimmérien
14	Hyperborée	p.210	Sauvage refoulé	Hyperboréen
15	Royaume Frontalier	p.252	Agitation	Némédien ou Hyperboréen
16	Nordheim : Asgard ou Vanaheim	p.209	Enfant des neiges	Nordique
17	Ophir	p.257	Fortuné	Ophirien
18	Koth	p.256	Agitation	Kothique
19	Argos	p.226	Navigateur	Argosséen
20	Gunderland	p.211	Chasseur	Aquilonien
21	Brythunie	p.218	Cosmopolite	Brythunien
22	Némédie	p.256	Cosmopolite	Némédien
23	Zamora	p.212	Cité des voleurs	Zamorien
24	Shem	p.222	Agitation	Shémite
25	Zingara	p.228	Navigateur	Zingarien
26	Corinthie	p218	Agitation	Corinthien
27	Stygie	p.223	Enfant des sables	Stygien
28	Khauran	p.222	Cosmopolite	Shémite ou Kothique
29	Zembabwei	p.246	Enfant des sables	Zembabwéen
30	Punt	p.247	Fortuné	Punt
31	Royaumes Noirs	p.198	Agitation	Kushite, Keshani, Punt ou Darfari
32	Darfar	p.247	Sauvage refoulé	Darfari
33-34	Turan	p.236	Fortuné	Turanien
35-36	Hyrkanie	p.239	L'arc et la monture	Kyrkanien
37-38	Iranistan ou Afghulistan	p.234	Enfant des sables	Iranistani ou Afghuli
39	Vendhya	p.240	Fortuné	Vendhyan
40	Khitaï	p.240	Sauvage refoulé	Khitan

Agitation

Dans une contrée déchirée par de séditieux nobles et la menace constante d'une guerre civile, l'observation est une question de survie. Lors de chaque journée passée dans votre contrée d'origine, vous pouvez gratuitement faire un test de Culture Simple (D0). Chaque point d'Héroïsme vous donne une idée générale de la probabilité qu'une émeute éclate lors de cette journée. Même si les événements peuvent changer à tout moment (sans parler de ce que peuvent faire vos compagnons d'arme), un tel test devrait vous donner une information juste, quoique non spécifique, sur le climat civil de la région.

Chasseur

La nature sauvage a toujours été votre plus proche voisine, et vous savez comment prélever sur l'environnement ce qui est nécessaire à votre survie. Lorsque vous êtes dans les parties non-urbaines de votre contrée d'origine, la difficulté de tous les tests de Survie que vous entreprenez est réduite de 1, même lorsque cela ramène la difficulté d'un test à Simple (D0) (ce qui signifie souvent une réussite automatique).

Cité des Voleurs

Né dans une contrée d'honnêtes voleurs et de fourbes marchands, vous avez acquis un sixième sens et savez reconnaître quiconque s'apprête à vous trahir. Lorsque vous interagissez avec un PNJ pour la première fois, vous pouvez faire un test gratuit de Vol ou de Conseil Commun (D1) pour savoir si vous pouvez vous fier, ou non, à ce PNJ.

Cosmopolite

Votre contrée d'origine fourmille d'habitants et de visiteurs de tous horizons, et s'enrichit de leurs langues et coutumes. Lorsque vous parlez avec un PNJ qui est lui aussi *Cosmopolite*, on considère que vous connaissez suffisamment vos langues respectives pour vous comprendre mutuellement.

Enfant des neiges

Vous êtes né au cœur de l'hiver dans une contrée qui ne voit que rarement le soleil et où un froid mordant règne le plus clair du temps. Lorsque vous êtes dans un environnement glacial, le nombre de succès requis pour un test de Survie est réduit de 1, ce qui peut ramener un test à *Simple* (D0). Toutefois, lorsque vous tentez un test de Survie dans une contrée qui offre le talent *Enfant des sables* à ceux qui en sont originaires, la difficulté est plus élevée d'un cran.

Enfant des sables

Votre contrée d'origine est une étendue aride, désolée et austère, sans pitié pour ses habitants. Lorsque vous êtes dans le désert, le nombre de succès requis pour un test de Survie est réduit de 1, ce qui peut ramener un test à *Simple* (D0). Toutefois, lorsque vous tentez un test de Survie dans une contrée qui offre le talent *Enfant des neiges* à ceux qui en sont originaires, la difficulté est plus élevée d'un cran.

Fortuné

Né dans une contrée de propriétaires cousus d'or, vous avez appris à reconnaître les citoyens qui affectent d'être riches. Dans chaque scène, vous pouvez faire un test gratuit d'Artisanat ou de Vol Commun (D1) pour obtenir une idée de la richesse d'un PNJ en particulier, voire de la valeur relative d'un environnement.

L'arc et la monture

Les cavaliers hyrkaniens sont réputés pour leur aisance à dos de cheval, et leurs archers de légende sont aussi renommés que précis. Vous êtes l'un de ces cavaliers, et bénéficiez du talent *Chasseur* tant que vous avez un cheval et un arc prêt à être utilisé. Vous pouvez aussi réduire la difficulté de tous les tests de Dressage de 1, ce qui peut ramener un test à Simple (D0).

Navigateur

La difficulté de tous les tests de Navigation dans les eaux de votre contrée d'origine est réduite de 1, ce qui peut ramener un test à Simple (D0). De plus, la difficulté de tous les tests d'Athlétisme liés à la nage sont réduits de la même façon.

Sauvage refoulé

La civilisation n'a atteint votre contrée d'origine que récemment, et vos vieilles habitudes barbares pourraient bien refaire surface. Dans toute scène qui se déroule dans votre contrée d'origine, vous pouvez faire un test gratuit de Culture Délicat (D2). Chaque point d'Héroïsme vous donne une idée générale de la facilité avec laquelle vous pourriez laisser libre cours à vos pulsions sauvages et oublier toute bienséance.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : ORIGINE

Charlotte crée son personnage. Elle décide de tirer son origine au hasard et lance 2d20, obtenant 12 et 10 pour un total de 22. D'après le tableau Origine, Talent et Langue, son personnage est Némédien. Charlotte note sa contrée d'origine (et va lire le paragraphe qui la décrit à la page 256) ainsi que sa langue et son talent.

- **ORIGINE : Némédie**
- **LANGUE : Némédien**
- **TALENT : Cosmopolite**

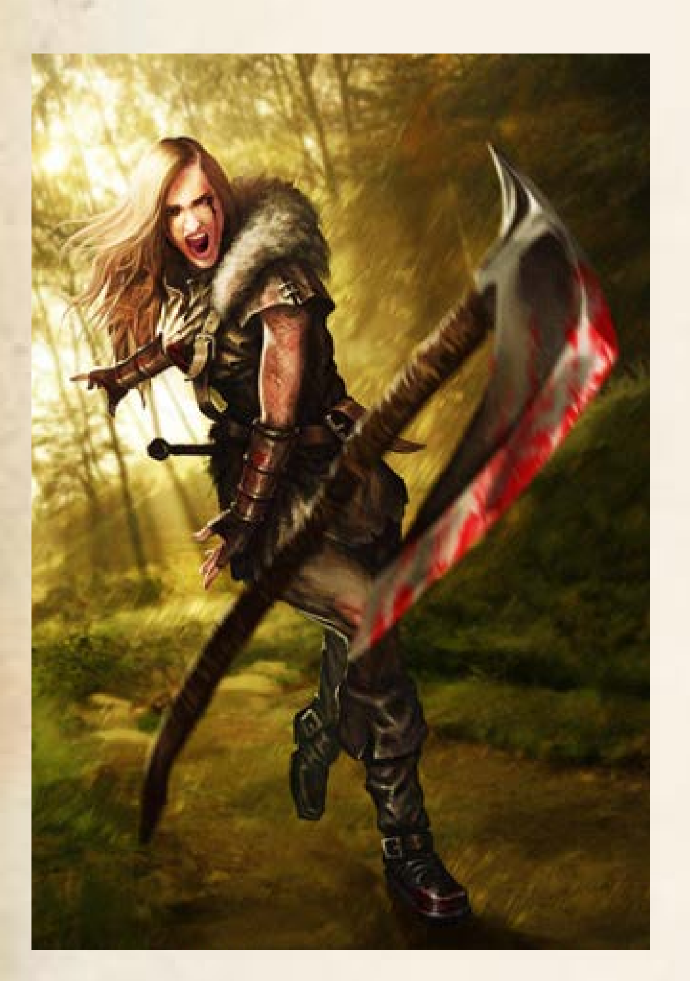
Il est maintenant temps de déterminer les attributs de son personnage.

ÉTAPE 2 : ATTRIBUTS

Chaque personnage de ***Conan*** se définit selon sept attributs. Ces attributs représentent les aptitudes et limites physiques et mentales intrinsèques au personnage. Ce sont : l'**agilité**, la **constitution**, la **coordination**, l'**intelligence**, la **perception**, la **personnalité**, et la **volonté**.

Chaque attribut dispose d'une valeur qui marque à quel point il est développé chez un personnage. Plus la valeur d'un attribut est élevée, plus il est développé. Pour un être humain, la valeur-type se situe entre 6 et 12, 8 étant la moyenne. Un attribut peut descendre en deçà de 6 chez un humain pour refléter un handicap ou une inaptitude flagrante ; et inversement, certains attributs humains peuvent excéder 12, notamment lorsqu'ils reflètent une *lignée ancienne* (voir p.17). Les non-humains, qui peuvent être des animaux, bêtes, monstres ou autres créatures démoniaques, utilisent une échelle beaucoup plus vaste, qui s'étend en deçà de 6 et bien au-delà de 12.

Chaque attribut est décrit ci-contre, ainsi que le bonus et compétences qui lui sont associés. Nous aborderons ces détails plus loin dans ce chapitre.



- **Agilité :** l'Agilité représente votre dextérité manuelle et physique, votre sens de l'équilibre et le contrôle de vos mouvements. Cet attribut régit les compétences Acrobatie, Furtivité et Mêlée.
- **Constitution :** la Constitution définit votre puissance, votre endurance, votre vigueur, et la force physique dont vous disposez. Cet attribut régit les compétences Athlétisme et Résistance, et détermine le bonus de vos attaques en combat rapproché et votre réserve de Vigueur, ainsi que la somme des blessures physiques ou d'endurance que vous pouvez subir.
- **Coordination :** la Coordination représente la coordination œil-main, la visée, et la faculté à se déplacer à proximité des autres, aussi bien physiquement que mentalement. Cet attribut régit les compétences Armes à distance, Navigation, et Parade.
- **Intelligence :** l'Intelligence mesure votre vivacité d'esprit, votre intellect, et la combinaison de ce que vous avez étudié et appris sur le terrain. Cet attribut régit les compétences Artisanat, Culture, Linguistique, Soin, ainsi que des compétences plus rares comme Alchimie ou Art guerrier.
- **Perception :** la Perception représente la vigilance et l'acuité de vos cinq sens : vision, ouïe, toucher, goût et odorat. Cet attribut régit les compétences Intuition, Observation, Survie, Vol, et détermine le bonus de dégâts de vos armes à distance.
- **Personnalité :** la Personnalité mesure votre charisme, votre aisance en société, et vos facultés de séduire ou de tromper au besoin. Cet attribut régit les compétences Commandement, Conseil, Dressage, Persuasion et Société. La Personnalité détermine aussi votre bonus de dégâts pour les actions de Menace**.**
- **Volonté :** la Volonté est votre force mentale et votre résolution. Cet attribut régit les compétences Discipline et Sorcellerie. La Volonté détermine aussi votre capacité de Résolution, à savoir la réserve de santé mentale qui vous empêche de subir des traumatismes psychiques.

ATTRIBUTS DE DÉPART

Tous les personnages commencent normalement avec une valeur de 7 dans chaque attribut. Avec la permission du maître du jeu, tout joueur peut réduire un ou deux attributs de 1 point pour augmenter le nombre correspondant d'attributs de 1 point.

Ensuite, les aspects de chaque attribut (définis dans le tableau de la page suivante) s'appliquent sur les attributs de chaque personnage. Lancez deux fois le dé pour gagner deux aspects d'attribut aléatoires (ou choisissez-les dans le tableau).

Pour chaque résultat, consultez toute la ligne correspondante : en plus des aspects d'attributs, pour **chaque ligne obtenue, vous gagnez deux attributs obligatoires et un attribut facultatif, que vous devez choisir parmi les deux qui vous sont proposés.**

Après cette étape, vous avez donc potentiellement jusqu'à quatre attributs obligatoires. Choisissez votre "meilleur" et votre "pire" attribut obligatoire. Le meilleur gagne +3, le pire gagne +1 et tous les autres attributs obligatoires gagnent +2 (si vous n'avez pas d'autre attribut obligatoire, le meilleur et le pire gagnent +2 chacun en plus des bonus déjà accordés). Vous pouvez avoir deux fois le même attribut obligatoire, mais il ne peut pas être à la fois le meilleur et le pire.

Les attributs facultatifs gagnent +1.

Nous vous conseillons de marquer les valeurs obtenues sur votre feuille de personnage, tout en gardant à l'esprit qu'ils peuvent encore évoluer (voire excéder le maximum théorique de 12). Lors de la création d'un personnage, un joueur peut choisir de modifier ou ignorer tout choix qui ferait passer un attribut au-dessus de 12 s'il le désire.

Si un attribut dépasse 12, alors le personnage gagne immédiatement le talent *Lignée ancienne* (voir ci-contre). Ce talent permet à un attribut de dépasser la valeur de 12, mais il marque durablement le caractère du personnage concerné : il est visiblement différent, ce qui peut donner lieu à de la crainte, de la discrimination, de la persécution, ou diverses formes de zèles indésirables.

Aucun attribut ne peut dépasser 14 (même avec ce talent). Tout point supplémentaire est ignoré.

En résumé, les aspects d'attribut offrent les avantages suivants, à partir de deux jets sur le *tableau des attributs* :

- **Attributs obligatoires :** quatre attributs sont "obligatoires". Si vous obtenez deux fois le même résultat, seuls deux attributs sont obligatoires.
- **Meilleur et pire attribut :** l'un de vos attributs obligatoires est le meilleur (+3) et l'autre le pire (+1). Les autres attributs obligatoires gagnent +2. Si vous n'avez que deux attributs obligatoires, l'un est le meilleur, l'autre le pire, et les deux gagnent +2 en plus de leur bonus de base (+3 et +1).
- **Attributs facultatifs :** pour chaque jet, choisissez l'un des deux attributs facultatifs de la ligne. Ces attributs gagnent +1.

LIGNÉE ANCIENNE

Le talent *Lignée ancienne* indique que votre personnage est un descendant de l'une des grandes civilisations d'antan ; ses ancêtres disposaient de capacités physiques et mentales bien supérieures à celles du peuple de l'Âge Hyborien. Ils venaient peut-être des îles englouties des Atlantes, ou des ruines de l'empire d'Achéron. Votre personnage est donc un parangon d'excellence… ou de dépravation.

Si vous disposez de ce talent, à chaque fois que vous échouez à un test de Personnalité, quel que soit son type, vous devez immédiatement ajouter 1 point de Fatalité à la réserve du maître du jeu pour gagner un d20 et ajouter son résultat au test. Les règles du test en lui-même ne changent pas. Si vous avez déjà ajouté des points de Fatalité pour gagner 3d20 et modifier le test de Personnalité, alors vous devez tout de même ajouter la Fatalité, mais ne jetez pas de d20 supplémentaire.

Il est conseillé au maître du jeu de dépenser les points gagnés par ce biais pour endurcir les cœurs des PNJ témoins de la scène : leur résolution se raffermit, et une haine tenace et longtemps enfouie se réveille contre les ennemis de leur race.

Si une telle manifestation n'est pas possible, ou ne convient pas dans le contexte, le maître du jeu peut dépenser ces points comme bon lui semble.

ATTRIBUTS

Jet	Aspects d'attribut	Attribut obligatoire	Attribut obligatoire	Attribut facultatif	Attribut facultatif
1-2	Fort et Résolu	Constitution	Volonté	Personnalité	Intelligence
3-4	Précis et Vigilant	Perception	Intelligence	Agilité	Coordination
5-6	Rapide et Noueux	Agilité	Constitution	Coordination	Perception
7-8	Œil de lynx	Perception	Coordination	Intelligence	Personnalité
9-10	Sage et Amical	Intelligence	Personnalité	Coordination	Constitution
11-12	À l'aise en société	Perception	Personnalité	Agilité	Volonté
13-14	Brave ou Téméraire	Agilité	Volonté	Constitution	Coordination
15-16	Habile	Agilité	Coordination	Constitution	Volonté
17-18	Charismatique	Personnalité	Volonté	Perception	Intelligence
19-20	Guerrier-né	Perception	Constitution	Agilité	Coordination

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : ATTRIBUTS

Tous les attributs du personnage de Charlotte commencent avec une valeur de 7. Lorsque le maître du jeu lui demande si elle veut en faire passer un ou deux à 6 pour en augmenter un ou deux autres à 8, elle refuse.

Elle fait deux jets sur le tableau des Attributs et obtient 9 et 10, soit deux fois le même résultat : Sage et Amical, attributs obligatoires : Intelligence et Personnalité. Elle désigne Personnalité comme meilleur attribut, donc Intelligence sera le pire (de ses attributs obligatoires).

En conséquence, sa Personnalité augmente de +5 (+3,+2) et son Intelligence de +3 (+1, +2).

Charlotte choisit ensuite Constitution et Coordination comme attributs facultatifs (+1 chacun).

Le tableau ci-dessous indique les valeurs modifiées après cette étape.

Le personnage de Charlotte est donc intelligent (Intelligence 10) et extrêmement sociable (Personnalité 12), ce qui guidera la plupart de ses décisions dans l'aventure à venir.

Aucun de ses attributs n'a dépassé la valeur de 12 ; ce personnage n'est donc pas l'héritier d'une lignée ancienne antérieure à l'Âge Hyborien… ce qui parfois n'est pas un mal.

Attribut	Base	Obligatoire	Facultatif	Meilleur	Pire	Total
Agilité	7					7
Perception	7					7
Constitution	7		Oui, +1			8
Coordination	7		Oui, +1			8
Intelligence	7	Oui, +2			Oui, +1	10
Personnalité	7	Oui, +2		Oui, +3		12
Volonté	7					7

ÉTAPE 3 : CASTE

La caste est la classe sociale dans laquelle votre personnage est né ou s'est fait un nom. En général, un personnage reste dans la même caste tout au long de sa vie, mais il arrive que des nobles soient réduits en esclavage, ou que des barbares montent sur le trône. La caste est déterminée comme le reste, soit au choix, soit par un jet de dé.

La caste offre deux talents de caste, une compétence et une histoire. Contrairement à la plupart des talents, les talents de caste ne font pas partie de l'arbre des talents réguliers et sont basés sur des années d'apprentissage. Ils sont donc rarement disponibles après la création de personnage.

La compétence acquise ajoute +1 Expertise de Compétence et +1 Concentration de Compétence à la compétence désignée.

Les compétences sont décrites en détails dans le *Chapitre 3 : Compétences et Talents*, mais pour résumer, les compétences représentent l'expérience acquise dans une activité donnée. Pour déterminer les chances de succès avec une compétence donnée, on ajoute l'Expertise de Compétence à l'attribut qui lui est associé. La Concentration de Compétence représente des aptitudes supplémentaires et est d'abord associée à l'Expertise de Compétence (bien que cela puisse changer par la suite).

L'histoire issue de la caste (déterminée lors de l'étape suivante, *Histoire*, p.22) déterminera le trait de votre personnage et peut être choisie ou obtenue au hasard. Notez que même si les membres de certaines castes sont *a priori* riches, la caste ne détermine pas la richesse. La richesse s'acquiert par d'autres moyens. La caste détermine aussi le Statut Social qui peut affecter de nombreuses situations où vous serez en société.

En fonction de la contrée d'origine de votre personnage (déterminée lors de l'étape 1), vous pouvez choisir d'ignorer le résultat du d20 et choisir votre propre caste pour qu'elle corresponde davantage à ce critère.



DESCRIPTIONS DE CASTE

Ces castes sont plutôt génériques et peuvent se prêter à une contrée d'origine en particulier, ou non. Lorsqu'une caste ne correspond vraiment pas à un personnage, il est vivement recommandé d'en changer.

CASTE, TALENTS DE CASTE, COMPÉTENCE ACQUISE, STATUT SOCIAL					
Jet	Caste	Talent de caste	Compétence	Histoire	Statut social
1-2	Artisan	Sujet, Commerçant	Artisanat	p.22	1
3-4	Serf / Esclave évadé	Amer, Vagabond	Survie	p.22	0
5-6	Fermier	Rural, Sujet	Dressage	p.23	1
7-8	Berger	Sentinelle, Sujet	Dressage	p.24	1
9-12	Marchand	Commerçant, Vagabond	Persuasion	p.25	1
13-14	Paria	Amer, Survivant	Vol	p.26	0
15-16	Petite noblesse	Entretenu, Sujet	Commandement	p.26	2
17-18	Clergé	Prêtre, Sujet	Culture	p.27	2
19-20	Guerrier	Sentinelle, Sujet	Parade	p.28	1

Artisan

Talents de caste : *Sujet, Commerçant*
Compétence acquise : Artisanat

Le marteau qui frappe le métal et la hache qui mord le bois ont un point commun : ils ne mentent jamais. Vous avez appris à vous fier aux objets que vous fabriquez, bien plus qu'à ceux qui les utilisent. Lorsque les tambours de guerre résonnent, les affaires reprennent ; en temps de paix, vous avez parfois du mal à joindre les deux bouts. Il est peut-être temps d'embarquer vos outils et de chercher une nouvelle guerre.

Berger

Talents de caste : *Sentinelle, Sujet*
Compétence acquise : Dressage

Les loups rôdent partout dans le monde, mais ils n'ont pas tous quatre pattes. Invariablement, ils cherchent à piller votre troupeau. À vous de les en empêcher. Même si vous avez changé de vie et que votre troupeau d'antan a disparu depuis longtemps, vous avez toujours gardé vos anciens réflexes, et restez en permanence sur vos gardes.

Clergé

Talents de caste : *Prêtre, Sujet*
Compétence acquise : Culture

Vous savez que les dieux existent et qu'ils sont actifs dans le monde qui vous entoure. Ils demandent des sacrifices et de l'abnégation, et ne sont pas toujours aussi miséricordieux qu'on le voudrait. L'amour, la crainte, l'ambition ou la tradition alimentent votre foi, et vous avez la conviction nécessaire pour être en mesure de naviguer dans leurs rites les plus complexes et les empêcher de jeter de terribles malédictions sur ceux que vous protégez.

Fermier

Talents de caste : *Propriétaire, Sujet*
Compétence acquise : Dressage

STATUT SOCIAL

Le Statut social représente les attentes sociales de votre personnage. Pour ceux d'en bas, la haute société semble avoir la belle vie – un statut social élevé est souvent synonyme de richesse et de prestige. Pour ceux d'en haut, le bas peuple jouit d'une vie simple, délivrée de toute politique ou étiquette. Lorsqu'un personnage tente un test de Commandement, de Société ou de Persuasion, et que son Statut social peut l'influencer, le maître du jeu peut modifier le test en conséquence en augmentant ou baissant la difficulté d'un ou plusieurs crans. D'un côté, un Statut social élevé impose respect et obéissance ; de l'autre, personne ne fera cas des frasques d'un voleur de bas étage, là où un noble se ferait repérer. Une différence de Statut social peut toutefois nuire à la communication, à cause du décalage des attentes de chacun.

Vos parents vous ont appris à mener la charrue et manier la faux. Un jour, cependant, vous avez dû affronter l'inconnu. Votre ferme a peut-être été pillée, ou souffert de la famine, ou alors vous cherchiez une autre vie. Que votre mémoire soit emplie de regrets, ou déborde d'excitation, vous ressentez une connexion particulière envers ceux qui travaillent la terre.

Guerrier

Talents de caste : *Sentinelle, Sujet*
Compétence acquise : Parade

Votre père – ou était-ce votre mère ? – est tombé au combat. Vos grands-parents sont morts sur la muraille qu'ils défendaient, alors qu'ils n'avaient jamais vu combat plus violent qu'une rixe dans une auberge. Vous avez toujours su que vous prendriez les armes ; toute la question est plutôt de savoir comment en tirer profit.

Marchand

Talents de caste : *Commerçant, Vagabond*
Compétence acquise : Persuasion

Vous venez d'une riche famille née de mariages arrangés où l'épanouissement des enfants n'était pas une priorité. Pour autant, gérer les écuries de votre oncle, vendre les bijoux trouvés par les voleurs du Maul ou envoyer de riches caravanes d'une cité à l'autre vous est venu naturellement au fil des années, et vous avez compris que subvenir aux demandes des riches de ce monde pouvait vous rapporter gros. Peut-être est-il temps de devenir vous aussi, l'un des riches de ce monde.

Paria

Talents de caste : *Amer (2), Survivant*
Compétence acquise : Vol

Même les esclaves jettent un regard de dégoût sur les parias, ces mendiants qui vivent de rapine et rôdent dans les allées, fouillant les détritus pour trouver quelque babiole à vendre. Toutes les nations traitent les parias différemment, mais aucune ne les apprécie : partout où vous allez, vous êtes donc habitué à une certaine hostilité, ou au mieux, à de l'indifférence.

Petite noblesse

Talents de caste : *Entretenu, Sujet*
Compétence acquise : Commandement

Dernier-né d'une noble et nombreuse lignée, vous avez bien vite cessé de prétendre à toute succession. Votre père vous l'a d'ailleurs bien fait comprendre en vous disant d'aller chercher votre propre gloire par vous-même, ou d'échouer pour tomber dans l'oubli. Ces mots restent gravés dans votre mémoire. De nombreuses occasions s'offrent à vous, mais si les ennemis de votre famille apprennent qui vous êtes, vous pourriez regretter votre nom.

Serf / Esclave évadé

Talents de caste : *Amer (1), Vagabond*
Compétence acquise : Survie

Vous avez été asservi et forcé de travailler pendant de nombreuses années, aux champs ou à la mine, subissant un injuste destin. Lorsque l'occasion s'est présentée, vous avez fui. Maintenant, vous regardez en arrière uniquement pour vérifier que vos anciens maîtres ne sont pas derrière vous.



TALENTS DE CASTE

Chaque caste offre deux talents qui améliorent votre personnage. Indiquez-les sur votre feuille de personnage dans la rubrique "Talents". Comme pour les talents d'origine (voir p.14 et 15) ces talents offrent des bénéfices lors de l'utilisation d'une compétence. Ils sont décrits ci-après. Les talents qui réduisent la difficulté d'un test ne peuvent pas l'abaisser en deçà de *Simple* (D0).

Comme pour les descriptions de caste précédentes, les descriptions des talents de caste peuvent être adaptées à une contrée d'origine en particulier ; les modificateurs en revanche ne doivent pas être altérés.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : CASTE ET TALENTS DE CASTE

Charlotte a défini la contrée d'origine de son personnage et ses attributs initiaux. Il est temps de déterminer sa caste et son talent de caste. Elle lance un d20 et obtient 10 : "Marchand". Voilà qui correspond bien à un personnage intelligent et charismatique.

Ses talents de caste sont donc Commerçant et Vagabond, et elle gagne +1 Concentration de Compétence et +1 Expertise de Compétence sur Persuasion. Elle note toutes ces informations.

- **CASTE: Marchand**
- **TALENTS DE CASTE :** ***Commerçant, Vagabond***

Compétences	Caste	Expertise	Concentration
Persuasion	Marchand	1	1

Déjà, le personnage de Charlotte commence à prendre forme. Il est maintenant temps de passer à l'étape 4 : Histoire.

Amer (X)

Vous avez renoncé depuis longtemps à toute fidélité envers votre suzerain. Vous évitez l'impôt et ne vous sentez pas forcément soumis à la loi. Lorsque vous êtes dans votre contrée d'origine, *Amer* réduit votre Statut social de X, et votre Entretien par la même occasion (voir p.290). Un Paria tombe donc à -2 et un Serf / Esclave en fuite à -1.

Commerçant

Vous avez été l'élève d'un fin négociant, ou avez suivi l'apprentissage d'une guilde. Quand les affaires tournent mal, vous avez toujours une solution de secours. Lors du Repos, si vous n'avez pas assez d'or pour payer l'Entretien, vous pouvez offrir vos services à un commerçant ou une guilde pour couvrir vos dépenses. En échange, vous ne pouvez rien faire d'autre pendant la phase de Repos.

Entretenu

Vous avez toujours été dans votre petit cocon : famille et domestiques vous ont longtemps protégé des dangers du monde extérieur. Le prestige de votre famille vous assure presque toujours le concours de quelque citoyen désireux



de vous offrir le gîte et le couvert, et qui cherche à se faire bien voir. Lorsque vous entrez dans un village ou une ville, vous pouvez chercher refuge auprès de vos partisans, qui paieront votre Entretien. Sachez cependant qu'ils vous demanderont peut-être une faveur en retour : de l'or, ou un menu service, le temps venu.

Prêtre

Vous êtes un prêtre de l'un des nombreux cultes de la région. Lorsque votre foi est représentée dans un village ou une ville où vous vous trouvez, vous pouvez passer du temps avec les fidèles avant de reprendre votre route. Lorsque vient l'heure de la phase de Repos, si vous n'avez pas assez d'or pour payer votre Entretien, vous pouvez demander de l'aide à votre ordre. Si vous le faites, vous devez payer tout l'or que vous avez. Si vous essayez d'arnaquer votre ordre pour payer moins, vous en êtes exclu et perdez ce talent, jusqu'à ce que vous fassiez pénitence, ou que vous vous rachetiez (à la discrétion du maître du jeu).

Rural

Vous préférez les grandes étendues de champs de blé de la campagne aux ruelles confinées de la ville. Tant que vous êtes dans votre contrée d'origine, réduisez la difficulté des tests de Survie de 1, ce qui peut ramener un test à *Simple* (D0).

Sentinelle

Vous avez appris très jeune qu'un œil attentif ne dort presque jamais. Tant que vous avez dormi au moins 4 heures pendant les deux derniers jours (en une fois ou en plusieurs fois) vous ne subissez pas de pénalité de privation de sommeil pour les tests d'Observation.

Quel purgatoire pourrait être pire que la vie ? Nous sommes tous damnés depuis le jour de notre naissance.

— Valerius, l'Heure du Dragon

Sujet

Vous êtes le fidèle sujet d'un seigneur ou d'un roi. Vous obéissez à ses lois et payez l'impôt, même s'il vous est plutôt favorable par rapport aux autres. Lorsque vous payez l'Entretien dans votre contrée d'origine, vous pouvez réduire son coût d'une pièce d'or.

Survivant

Depuis votre plus jeune âge, vous vous êtes toujours contenté de peu. Lorsque vous êtes privé de ressources vitales comme la nourriture ou l'eau, réduisez la difficulté des tests de Survie de 1, ce qui peut ramener un test à *Simple* (D0).

Vagabond

La route est votre véritable maison. Était-ce un choix délibéré, ou la nécessité vous a-t-elle poussé dehors ? Tant que vous êtes sur une route entretenue, réduisez la difficulté des tests de Survie de 1, ce qui peut ramener un test à *Simple* (D0).

ÉTAPE 4 : HISTOIRE

Cherchez la rubrique correspondant à votre caste puis lancez un d20 pour connaître l'histoire qui se rapporte à votre personnage (ou choisissez-la). L'histoire suggère quelques éléments qui définissent votre vécu et vous posent quelques questions, que vous êtes libre d'ignorer. Les joueurs qui avaient déjà imaginé une histoire pour leur personnage peuvent ignorer cette étape, et demander au maître du jeu de leur attribuer un trait correspondant à leur version.

Les **traits** sont des éléments qui définissent votre personnage et vous pouvez les évoquer en cours de partie, ce qui peut vous permettre de regagner des points de Fortune dépensés au préalable. Ces ressources vitales sont décrites au *chapitre 9 : Le maître du jeu*. Pour le moment, notez l'événement et le trait qui s'y rapporte sur votre feuille de personnage.

Comme pour la caste (voir p.18), les histoires présentées ici sont sujettes à interprétation et peuvent s'adapter à la contrée d'origine du personnage.

HISTOIRE : ARTISAN

Jet	Événement	Trait
1-3	Marque exaltée	Suspicieux
4-6	Héritage prestigieux	Indigne
7-10	Une paix tranquille	Passé secret
11-14	L'art de la guerre	Confrères jaloux
15-17	Pénurie de mines	Passé criminel
18-20	Marque honnie	Mis à l'écart

Marque Exaltée

Votre griffe, la signature de vos travaux, est devenue un témoignage d'honneur dans votre village – probablement une décision politique, car vous veniez de terminer votre apprentissage lorsque l'on vous a fait cet honneur. À l'époque vous étiez jeune et naïf, à présent, vous pensez savoir qui était derrière tout ça. Quels pouvaient être ses motifs, et méritez-vous vraiment de faire partie de ce cercle ?

Héritage prestigieux

Votre griffe est celle de votre grand-père, et de son grand-père avant-lui ; elle passe du maître à l'apprenti et témoigne de sa fière appartenance à la tradition familiale. Mais il y a un problème. À côté des chefs d'œuvre de votre famille, vous pensez que votre travail fait pâle figure, et que vous n'êtes pas digne de les signer de cette griffe. Avant de mourir, le vieil homme avait durement critiqué vos œuvres, et ses propos vous hantent comme une ombre. Que vous reprochait-il, et avez-vous conservé cette griffe malgré tout ?

Une paix tranquille

Vous avez appris le métier entre deux guerres, à l'abri d'une paix prospère. Ainsi, entre deux corvées, vous n'avez jamais véritablement appris à fabriquer des armes, mais plutôt des charrues et des outils. Pour autant, vous avez expérimenté votre savoir-faire pour vous-même : votre première épée était certes déséquilibrée, avec une lame bien trop fragile, mais vous l'avez créée de vos mains. Pourquoi avez-vous créé cette épée, et vous a-t-elle été utile ?

L'art de la guerre

C'est dans le vacarme des engins de siège et le grondement des éboulements que vous avez appris le métier. Les forges de la ville rugissaient nuit et jour, et de l'aurore au crépuscule, vous frappiez le métal avec vos semblables, sans prendre le temps de vous reposer. En dix jours, vous aviez déjà abattu plus de travail que le plus assidu des compagnons, malgré les circonstances. Quelle fut alors votre plus belle création ? Qu'avez-vous tiré de cette expérience ?

Pénurie de mines

Vous avez terminé votre apprentissage dans une période de disette : les mines s'épuisaient, et le minerai se faisait rare. Trouver de quoi travailler vous prenait déjà la moitié de vos journées, à vous et à vos comparses. Vous vous souvenez même du jour où après des heures de collecte, un gang rival s'était mis en tête de vous détrousser. Que s'était-il alors passé ? Avez-vous finalement réussi à devenir compagnon ? Ou aviez-vous dû chercher ailleurs ?

Marque honnie

Vous avez terriblement offensé la guilde de votre village natale, et la griffe de votre famille est maintenant bannie et condamnée à l'oubli. Partout où elle apparaissait, elle a été rayée, effacée, oubliée. Ce que vous avez forgé, fabriqué et signé de votre main se vend au rabais. Sans les quelques amis qui défendent votre honneur, vous ne pourriez plus vivre de votre art. Qu'avez-vous donc fait à la guilde, et sur qui pouvez-vous encore compter ?

HISTOIRE : SERF / ESCLAVE ÉVADÉ

Jet	Événement	Trait
1-3	L'union fait la force	Regrets
4-6	Loin des yeux indiscrets	Souvenirs
7-10	Dans la multitude	Marqué par la fosse
11-14	L'œil de la tour	Observé
15-17	Traqué par le passé	Némésis
18-20	Traqué par la loi	Traqué !

L'union fait la force

Vous avez été libéré de votre servitude – était-ce de votre main ou de la main d'un ami ? Quoiqu'il en soit, vous avez bien vite rencontré d'autres assoiffés de liberté et avez formé votre bande. En fouillant partout, en travaillant et parfois en volant, vous avez réussi à subvenir aux besoins les uns des autres, souvent en vous cachant dans de vieilles bâtisses. Puis, tout s'est arrêté. Qui vous a trahi ? Que cherchaient les gardes ? Pourquoi vos anciens amis se méfient-ils ?

Loin des yeux indiscrets

Ils sont tous morts, vous laissant seul, libre d'aller où vous voulez, de faire ce que bon vous semble. Vous avez pris leur argent et tout dépensé en ne restant jamais plus d'une nuit au même endroit. Et puis, vous l'avez trouvée : la maison parfaite, loin des regards inopportuns. Elle a disparu à présent, et n'est plus qu'un souvenir qui vous reste en tête. Où était cette maison, et qu'avait-elle de si spécial ?

Dans la multitude

Des milliers d'esclaves souffraient comme vous sous le fouet impitoyable de vos maîtres, dans des conditions de travail épouvantables, lorsque le soulèvement éclata. Vos maîtres ne parvinrent pas, cette fois, à réprimer l'émeute. Brisant leurs chaînes, les travailleurs ont tout emporté. Avez-vous combattu vaillamment aux côtés de vos frères, ou profité du désordre pour filer sans demander votre reste ?

L'œil de la tour

Ils savent que vous vous êtes enfui. Ils savent que vous vous terrez. Peut-être qu'ils attendent une erreur de votre part, ou que vous ne valez pas le coup que l'on parte à votre recherche. Mais l'Étrange, dans sa tour noire, a des espions partout, prompts à guetter vos moindres mouvements. Qu'avez-vous donc fait pour que l'Étrange vous suive ainsi à la trace ?

Traqué par le passé

Votre ancienne maîtresse n'a pas oublié l'humiliation que vous lui avez fait subir en vous échappant. Ruinée, furieuse, elle ne vit plus que pour la vengeance. Qui est-elle, et pourquoi vous déteste-t-elle à ce point ?

Traqué par la loi

Ils sont à vos trousses, parcourent les ruelles et fracassent les portes des tavernes pour vous retrouver. Vous avez peut-être commis un crime. Vous êtes peut-être persécuté à tort. Quoiqu'il en soit, une traînée de souffrance se déroule derrière vous. Quelle souffrance regrettez-vous le plus, et qu'allez-vous faire pour l'apaiser ?

HISTOIRE : FERMIER

Jet	Événement	Trait
1-3	Récoltes bénies	Famille
4-6	Réserves hivernales	Amour perdu
7-10	Froid comme l'hiver	Vengeance
11-14	Vindicte populaire	Traître
15-17	Taxe impayée	Fiable ou Traître
18-20	Famine	Cannibale



Récoltes bénies

Vous vous souvenez avec émotion qu'après des mois de travail acharné, la terre vous a récompensé en vous offrant un butin abondant. La terre ne ment jamais. Vous vous souvenez de vos proches. Où sont-ils à présent ?

Réserves hivernales

À chaque jour suffit sa peine ; et chaque peine vous a renforcé. Le sol était dur en été et boueux en hiver, et pourtant, quand il fallait vous approvisionner, il y avait toujours assez d'orge pour boire un coup, et assez de nourriture pour tout le monde. Malgré tout, vous ne vous souvenez plus vraiment des gens du village. Si vous reveniez là-bas, ils vous reconnaîtraient à peine. Peut-être qu'il y a au moins une personne pour qui vous pouvez revenir. Vous souvenez-vous au moins de son nom ?

Froid comme l'hiver

Chaque année, la même lutte recommençait. Le seigneur se servait largement, fournissait grassement ses chevaliers, et ne vous laissait que les miettes. Parfois, vous faisiez un vrai repas ; souvent, vous buviez de la neige fondue tandis que les loups hurlaient. Ce n'était pas un bel endroit, c'était une vieille ferme, écrasée sous l'impôt des chevaliers. L'un d'entre eux, en particulier, éprouvait un plaisir sadique à confisquer vos récoltes. Prendriez-vous votre revanche s'il venait à croiser votre route ? Pourquoi ?

Vindicte populaire

Lorsque les protecteurs de votre village eux-mêmes furent saisis par la faim, tout le monde en souffrit. Des raids furent lancés contre les villages voisins, mais sans grand résultat. Pour survivre, vous avez dû braconner, et le gibier était si rare que vous n'avez pas pu partager avec les autres. Jusqu'à ce qu'un villageois jaloux vous dénonce, exposant vos méfaits aux yeux de tout le village. Leurs yeux injectés de colère étaient terribles à supporter : avez-vous fait amende honorable ? Avez-vous été puni ?

Taxe impayée

Vous vous rappelez avoir vu tomber le guerrier, comme foudroyé par la mort. Il était venu collecter l'impôt pour la cinquième fois, mais vous n'aviez rien à lui donner : ni richesse, ni nourriture. C'est en l'apprenant qu'il s'était arrêté net, comme si son âme avait renoncé à exister, et qu'elle s'était tournée vers d'autres cieux plus cléments. Alors, il s'était effondré, les yeux vides, faisant tinter son armure sur le sol pierreux. Le boucher n'avait pas traîné pour désosser son cheval, tandis que vous étiez parti au sud pour vendre l'épée du malheureux. Avez-vous trouvé un acheteur ? Êtes-vous seulement rentré chez vous ?

Famine

Lorsque les récoltes furent épuisées, vous avez chassé les animaux de la forêt. Lorsque vous n'avez plus rien trouvé dans la forêt, vous avez commencé à abattre vos animaux de trait. L'eau devint rare, la viande inexistante ; et certains villageois commencèrent à regarder avec envie la tendre chair de leurs maîtres. Lorsque les couteaux s'abattirent sur eux, la pluie noya le théâtre du massacre, sous vos yeux révulsés et frappés d'horreur. Car il fallut bien vous poser la question : à quel point aviez-vous faim ?

HISTOIRE : BERGER

Jet	Événement	Trait
1-3	De laine et de sang	Goûts exotiques
4-6	Les nuits tranquilles	Hédoniste
7-10	Hurlements nocturnes	Cauchemars
11-14	Un troupeau décimé	Survivant
15-17	La bête de la forêt	Compassion
18-20	Pillards	Vindicatif

De laine et de sang

Vous ne vous souvenez plus vraiment du travail, mais vous n'oublierez jamais le bruit. Une cacophonie innommable de bêlements, les jurons des ouvriers, et le vacarme du carnage. À la fin de la saison, vous étiez suffisamment riche pour vous offrir un confort tel que vos ancêtres n'en avaient jamais connu. À quoi avez-vous goûté, et êtes-vous prêt à le refaire ?

Nuits tranquilles

Vous vous souvenez des collines où vous vous reposiez, allongé dans les herbes folles et les plantes parfumées de la nature. Les jours étaient tendres, et les nuits longues. Vous passiez plus de temps à vous reposer qu'à travailler, et conservez des souvenirs qui illuminent encore votre cœur, même dans les années difficiles. Quel est votre meilleur souvenir de cette période ?

Hurlements nocturnes

Les loups ne venaient vous harceler qu'occasionnellement, mais votre tante ne l'entendait pas de cette oreille. Elle était déterminée à faire de vous un maître chasseur, par la force s'il le fallait. Malgré votre entraînement, vous vous souvenez surtout d'une nuit en particulier : votre tante était venue vous réveiller, et vous avait entraîné dans la forêt, armé de feu et d'acier. Lorsque le jour s'était levé, elle vous avait paru avoir vieilli d'un siècle. Depuis ce jour, vous ne dormez que d'un œil. Quel rêve maudit continue de vous hanter ?

Un troupeau décimé

La maladie frappait sans distinction, laissant de nombreux morts dans son sillage. La superstition prit le pas sur la science, et la moitié du troupeau fut sacrifiée pour sauver le reste. Lorsque la maladie disparut, il ne restait qu'un mouton sur cinq. Les bêtes étaient condamnées. Votre éleveur les conduisit en ville, les vendit, puis vous rapporta l'argent. Le lendemain, il s'était pendu, tenant encore une boucle des cheveux blonds de sa femme entre les mains.

Rien n'avait annoncé un tel désastre. Que vous avait-il dit, la veille au soir ?

La bête de la forêt

Les loups font partie intégrante de la rigueur de l'hiver. Au début, ils n'étaient qu'une simple nuisance, mais à mesure que la neige tombait plus dru, leurs traces se firent plus larges. Quelque part au milieu de la forêt, un gigantesque loup rassemblait une horde telle que l'humain n'en avait jamais vu. Plus personne ne se hasardait à aller chercher du bois tout seul… sauf vous. Dans la neige, ployant sous un fagot de branchages, vous avez vu la bête. Ses yeux rougeoyants ont plongé dans les vôtres. Ils continuent de vous hanter à ce jour. Qu'avez-vous vu, et pourquoi la bête vous a-t-elle épargné ?

Pillards

Ils annoncèrent leur arrivée en incendiant les villages alentour, tandis que le vent charriait l'odeur de la fumée et portait leurs rires cruels jusqu'à vos oreilles. Les anciens du village pâlirent, et un mot circula sur toutes les lèvres, à peine chuchoté, lourd de menaces : les pillards ! On installa des pièges et les plus solides du village se relayèrent pour monter la garde. À la troisième nuit, les pillards frappèrent. La moitié des bêtes fut capturée, et le feu fit une quinzaine de victimes. C'est alors que les jeunes du village, dont vous faisiez partie, proposèrent une alternative. Qu'avez-vous fait, et à quel prix ?

HISTOIRE : MARCHAND

Jet	Événement	Trait
1-3	Profits extravagants	Ostentatoire
4-6	Une oreille indiscrète	Espion
7-10	Vendeur ambulant	Grand voyageur
11-14	Sous le manteau	Témoin de brutalité
15-17	Une fortune chèrement acquise	Famille divisée
18-20	Ruine	Vindicatif

Profits extravagants

La fête battait toujours son plein dans la maison de votre grand-père. Il jouissait d'un monopole dans la région et vendait ses biens au prix fort. Ses concurrents n'eurent aucun recours lorsque ses soldats vinrent confisquer ou taxer leurs marchandises. Vous aviez le train de vie d'un noble, mais tout a une fin. Le vieil homme est mort, et le monopole a été récupéré par le prince qui vous écrase de taxes. Votre aïeul avait une devise incontournable pour mener ses affaires : quelle était-t-elle, et l'appliquez-vous toujours ?

Une oreille indiscrète

La maison de votre tante était le lieu de rendez-vous de riches négociants qui s'entendaient sur leurs affaires. Vous serviez le vin aux convives, qui ne se souciaient guère de vous à cause de votre jeune âge. Lorsqu'ils échangeaient quelque secret loin des oreilles de votre tante, vous le saviez ; et elle-même savait vous récompenser en contrepartie. Quelle affaire unique avez-vous révélée, et le client l'a-t-il appris ?

Vendeur ambulant

Vous avez vécu sur la route. Vous embarquiez des marchandises dans un village, les vendiez dans l'autre, et gardiez la différence pour acheter du vin bon marché avant de passer au village suivant. Vos cousins, de leur côté, menaient la grande vie de la ville, alors que vous affrontiez mille dangers sur les routes peu sûres de la campagne. Mais après tout, vous avez connu le frisson de l'aventure et vu des paysages magnifiques. Quel est votre plus beau souvenir ?

Sous le manteau

Votre seigneur local avait des rêves grandioses, et avait entrepris de les faire financer par les marchands du pays. Vous avez alors appris qu'un marchand gère parfois plusieurs cargaisons : une à la vue de tous, l'autre habilement dissimulée pour payer le voyage. Vous avez aussi pu constater de première main ce qui arrive aux contrebandiers. Qui avez-vous vu souffrir sous les coups des soldats du seigneur ?

Une fortune chèrement acquise

Lorsque vous étiez jeune, une bande de malfrats a pillé les caravanes de votre famille. Votre père engagea des mercenaires, mais ils rejoignirent les bandits plutôt que de les affronter. Puis il en appela aux soldats du roi, qui réclamèrent un paiement exorbitant. C'est alors que vous avez révélé votre plan, qui allait conduire la moitié de votre famille à vous aimer, et l'autre à vous couvrir d'insultes. Qu'avez-vous fait, et pourquoi cela a-t-il été si efficace ?

Ruine

Votre famille avait bien construit son affaire et vivait fort bien. Certes, vous n'étiez pas la famille la plus puissante de la contrée, mais vous aviez suffisamment de relations durables pour assurer votre avenir. Tout changea lors d'un banquet royal, quand votre oncle offensa gravement un courtisan renommé. Ce dernier jura alors de détruire votre famille, et ne cessa de vous tourmenter qu'une fois son but accompli : le roi avait accordé des monopoles à vos rivaux et décrété un blocus sur vos marchandises, et des bandits venus d'on ne sait où s'en prenaient systématiquement à vos caravanes. Après l'incendie qui détruisit la maison familiale, vous avez pris la route sans le sou. À présent, vous vous êtes refait, mais allez-vous retrouver ce courtisan et vous venger, ou bien chercher à échapper à sa fureur ?



HISTOIRE : PARIA

Jet	Événement	Trait
1-3	La charité d'un honnête homme	Dette d'honneur
4-6	La charité d'un triste prêtre	Voleur !
7-10	Pain et tord-boyaux	Tendres regrets
11-14	Une trahison douloureuse	Trahi
15-17	Le paria des parias	Maudit
18-20	Traqué par la loi	Traqué !

La charité d'un honnête homme

Vous n'étiez pas le plus pathétique des mendiants, mais un jour, un homme charitable vous a offert le gîte et le couvert, et peut-être sauvé la vie. Pourquoi étiez-vous si faible, et qui vous a sauvé ?

La charité d'un triste prêtre

Pour faire acte de piété, un prêtre vous a offert le gîte, puis vous a lu des sermons pendant des heures. Sous son toit, vous avez vu des trésors inestimables et mangé les restes d'un festin de roi. Avez-vous pris quelque chose dans cette maison, et le prêtre s'en est-il rendu compte ?

Pain et tord-boyaux

Votre petit groupe ne possédait rien, mais quand vous trouviez quelque chose, tous le partagaient à l'abri d'une cabane de fortune. Vous conservez des souvenirs émus de cette période. Mais votre groupe s'est dispersé à présent ; qu'est-il devenu ? Ont-ils au moins survécu ?

Une douloureuse trahison

Dans l'ombre du seigneur, des centaines de mendiants cherchent à grappiller de la nourriture ou de quoi survivre. La trahison fait partie de la vie, mais vous ne pensiez pas qu'elle viendrait de l'un de vos pairs. Qui vous a trahi, et pourquoi cela a-t-il été si douloureux ?

Le paria des parias

Il fut un temps où vous vous en sortiez bien parmi les parias ; mais du jour au lendemain, et sans que vous ne sachiez comment ni pourquoi, vous avez été mis à l'écart, aussi sûrement que si vous aviez commis un terrible crime. Pourquoi même les lépreux crachent contre votre ombre ? Reste-t-il quelqu'un ici pour vous tendre la main ?

Traqué par la loi

Ils sont à vos trousses, parcourent les ruelles et fracassent les portes des tavernes pour vous retrouver. Vous avez peut-être commis un crime. Vous êtes peut-être persécuté à tort. Quoiqu'il en soit, une traînée de souffrance se déroule derrière vous. Quelle souffrance regrettez-vous le plus, et qu'allez-vous faire pour l'apaiser ?

HISTOIRE : PETITE NOBLESSE

Jet	Événement	Trait
1-3	Sous l'aile d'un grand nom	Élu
4-6	Sous l'aile d'un rival	Conspiration
7-10	Livré à vous-même	Aventureux
11-14	En exil	Mis à l'écart
15-17	Scandale	Pairs moqueurs
18-20	Dette de sang	Querelle

Sous l'aile d'un grand nom

Très jeune, vous avez piqué la curiosité de l'un des grands nobles du pays. Ses attentes étaient irréalistes, mais l'éducation que vous en avez reçue était à nulle autre pareille. Une bonne partie était très classique, mais quelques-uns des enseignements que vous avez reçus étaient très étranges – et c'est bien le moins que l'on puisse dire. Quel savoir étrange avez-vous donc appris à cette occasion ?

Sous l'aile d'un rival

Vous avez passé votre enfance à la cour d'un rival. Vous n'avez manqué de rien, mais dans ce climat de menace permanente, il vous était difficile de vous reposer et de vous épanouir. Une nuit, faute de sommeil, vous faisiez un tour dans les couloirs, quand vous avez entendu trois soldats parler à mots couverts ; dans la conversation, vous avez surpris le nom de votre hôte, rival de votre famille. Qu'avez-vous entendu, et qu'avez-vous décidé ?

Livré à vous-même

Vous avez mené une jeunesse terne, où personne n'attendait quoi que ce soit de vous. Vous pouviez aller et venir comme bon vous semblait. Les aînés de votre famille, de leur côté, avaient un rang à tenir et des responsabilités, mais vous étiez libre de vous consacrer aux activités de votre choix, même celles qu'un tuteur en bonne et due forme vous aurait refusées. Quand personne ne regardait, à quoi vous livriez-vous ?

En exil

Vous pensiez que cela n'arriverait jamais, et pourtant ! Vos parents en ont finalement eu assez de vos frasques et vous ont exilé du domaine dans lequel vous avez été élevé. Banni de la civilisation dans de lointaines contrées, vous avez passé des années dans la misère, abandonné de votre famille. Qu'avez-vous donc fait pour mériter un tel traitement ? Était-ce mérité ? Avez-vous fait amende honorable ?

Scandale

S'ils vous avaient arrêté à temps, vous auriez sans doute été banni quelque temps, et l'affaire aurait tourné court. Mais il était déjà trop tard ; le scandale a jeté l'opprobre sur votre famille, et vous avez sali leur nom auprès de tous



ceux qui la connaissaient. Il a fallu corrompre quelques grands noms pour laver l'offense, mais les nobles savent ce qui s'est passé, et l'on parle de vous dans votre dos. Que s'est-il donc passé ?

Dette de sang

L'insulte est profonde. Si profonde que même le sang ne saurait la laver à coup sûr. Bien sûr, celui qui vous a offensé a été banni ; mais par ses odieuses calomnies et ses accusations infondées, il a sali l'honneur de votre famille. Seule une vendetta permettra de laver cet affront, qu'elle soit appelée par vous, ou par vos ennemis. La seule chose qui importe, c'est de savoir qui sont vos ennemis, et qui survivra à cette vengeance.

HISTOIRE : PRÊTRE

Jet	Événement	Trait
1-3	Festin et réjouissances	Patronage
4-6	Augures favorables	Pairs exigeants
7-10	Un village sans la foi	Guardien de l'autel
11-14	Extrémisme religieux	Juste désobéissance
15-17	Mauvais présage	Maudit
18-20	Pénitence	Passé criminel

Festin et réjouissances

Votre noviciat est passé plus ou moins inaperçu, mais il vous a permis de rencontrer de grands sages, de brillants érudits, la paix, et la prospérité. Côtoyer de tels grands esprits vous a beaucoup appris ; vous savez par exemple que même les plus doués ont des moments de doute et de disgrâce. Vous-même vous étiez porté au secours de l'un d'entre eux. En quoi, et comment avez-vous aidé ? Vous a-t-il rendu une faveur en échange ?

Augures favorables

Vous êtes né sous d'étranges augures, et lorsque vous avez prononcé vos vœux, les étoiles étaient alignées. Les membres de votre ordre évoquent votre nom à voix basse et craignent la signification de tant de signes célestes. Parfois, l'un d'eux vient vous voir et vous pose d'étranges questions, assorties d'épreuves bizarres. Aucun ne dit pourquoi il livre un tel manège. Quelle fut votre épreuve la plus étonnante ? Avez-vous réussi, et les augures vous étaient-ils favorables ?

Un village sans la foi

C'était un petit village sans prétention, que vous, votre maître et deux acolytes aviez entrepris de convertir aux bienfaits de votre foi. L'indifférence la plus glaciale vous avait accueilli, mais au fil du temps, les curieux qui venaient voir votre autel devinrent des fidèles. Les offrandes se firent plus fréquentes, jusqu'au jour où un noble local vous fit comprendre qu'il faudrait le payer pour qu'il vous donne le droit de continuer d'utiliser ses terres pour prêcher. Votre maître refusa, provoquant de sinistres conséquences. Que s'est-il passé ? Qu'est-il arrivé au noble qui a précipité votre chute ?

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : HISTOIRE

Encore une fois, Charlotte se fie aux dés pour déterminer l'histoire de son personnage. Elle obtient 7 sur le tableau *Histoire* du marchand, "Vendeur ambulant". Elle note la description de l'histoire et son trait "Grand voyageur". Voilà qui correspond à l'idée qu'elle avait de son personnage, un peu roublard, à l'histoire chargée.

Le trait n'a aucun effet sur ses attributs ou compétences, et n'est pas un talent. Le maître du jeu explique cependant à Charlotte qu'elle pourra faire appel à ce trait lorsque la situation l'exigera, pour se rembourser d'un point de Fortune.

Passons ensuite à l'étape 5 : Archétype, pour définir plus précisément le personnage.

Extrémisme religieux

Vous n'avez pas rejoint la religion les armes à la main, mais vos acolytes ne sauraient tolérer le moindre compromis, et votre ordre est devenu la main armée de l'église. Les rues sont devenues votre champ de bataille, et nombreux sont ceux qui sont tombés sous vos lames. Au cœur même du foyer d'un des ennemis de votre foi, pourtant, vous avez trouvé un fidèle en devenir, prêt à renoncer à ses anciennes convictions. Avez-vous aidé cette personne a s'échapper, ou au contraire, l'en avez-vous empêchée ? Qu'est-elle devenue ?

Mauvais présages

Vous êtes né sous d'étranges augures, et immédiatement après vos vœux, le grand prêtre est mort dans son sommeil, alors qu'il semblait en pleine forme. Les membres de votre ordre murmurent que vous êtes le dernier survivant de la cérémonie et que vous leur attirez la mauvaise fortune. Parfois, ils viennent vous voir pour vous confier des missions à des lieues de votre contrée, au péril de votre vie. Quelle fut la plus dangereuse de ces tâches ? Vous en êtes-vous acquitté, et avez-vous subi des pertes à cette occasion ?

Pénitence

Vous êtes sûr d'une chose : vous n'avez pas commis l'offense dont vous êtes accusé. Pourtant, c'est vous que l'on a condamné, suite à un faux témoignage déposé contre vous. Vous avez bien essayé d'expliquer tout cela au grand prêtre, mais il n'a rien voulu entendre. Vous avez dû faire pénitence ; cela fut bref, mais incroyablement difficile, et injuste. De quoi avez-vous été accusé ? Qu'était la pénitence ? Qui a témoigné contre vous ? Préparez-vous votre vengeance ?

HISTOIRE : GUERRIER

Jet	Événement	Trait
1-3	Victoire décisive	Valeureux
4-6	Bataille glorieuse	Vétéran
7-10	Gardien des portes	Maudit
11-14	Gardien des remparts	Hédoniste
15-17	Butin sanglant	Envie
18-20	Bataille désastreuse	Couard

Victoire décisive

Vous avez combattu dans de nombreuses batailles de la guerre, récoltant gloire et fortune. Puis la bataille finale survint. Vous avez bondi en première ligne, fier d'être dans l'avant-garde. Les flèches fauchaient hommes et chevaux, mais dans l'enfer du combat, vous avez saisi votre chance. Après une charge interminable et un bref combat, vous avez pris la bannière de l'ennemi, gagnant par là même le titre de champion. Les domestiques personnels de votre seigneur se sont occupés de vous pour vous remettre en état avant de le rencontrer. Quel fut votre si haut fait ? De quelles paroles vous a-t-il récompensé ?

Bataille glorieuse

En infériorité numérique criante, vous n'aviez d'autre choix que de tenir. S'il vous était impossible de vaincre l'ennemi, vous pouviez encore l'épuiser, pour préparer l'arrivée de vos renforts qui n'arriveraient que le lendemain. Le combat fut sans merci. Les corps des chevaux et des soldats ennemis s'amoncelaient devant votre barricade, tandis que vos effectifs réduisaient comme peau de chagrin. Pour autant, votre détermination sans faille, similaire à celle d'une bête acculée, finit par mettre l'ennemi en fuite. Lorsque le reste de l'armée arriva, elle découvrit une compagnie de vétérans endurcis, là où ils avaient laissé un groupe de garçons sans expérience. Vous avez été promu dans la garde d'honneur, et êtes resté en contact avec les membres de cette illustre compagnie. Comment marquez vous votre appartenance à cette bande de héros ?

Gardien des portes

Vous étiez posté en sentinelle à la porte principale de votre colonie. Rien ne vous échappait. Les incidents étaient rares, mais les voyageurs bizarres, fréquents. Un jour, vous avez vu trois cavaliers s'approcher de votre poterne. Ils se sont arrêtés subitement, ont craché au sol, et s'en sont retournés sans mot dire. Vous souvenez-vous de ces trois étrangers ? Pourquoi n'ont-ils pas franchi la porte ?

Gardien des remparts

Les étrangers n'étaient pas les bienvenus chez vous : bien souvent, vous les accueilliez à coups de flèches et de pierres. La rumeur se répandit, et bientôt, plus personne

ne vint frapper à vos portes. Vous passiez la plupart du temps à écluser des bouteilles et jouer aux dés pour gagner ou perdre votre maigre fortune. Finalement, même cela se révéla maussade, et vous avez dû trouver de quoi vous distraire. Comment avez-vous survécu à un tel ennui ? Qu'avez-vous fait ?

Butin sanglant

Tandis que l'avant-garde récoltait la gloire, vous marchiez dans leurs traces, empêchant l'ennemi de se ressaisir et achevant les blessés dans la boue. Au crépuscule, vous vous étiez déjà rendu compte de l'étendue du massacre. Votre armée avait balayé l'ennemi et atteint son campement. Il y avait là, en plus des soldats, des femmes et des enfants atrocement mutilés. C'est alors que vous avez fouillé cadavres et tentes pour trouver quelque rétribution – après tout, l'ennemi ne s'en relèverait jamais. Qu'avez-vous trouvé, et à qui l'avez-vous dérobé ?

Bataille désastreuse

Pendant trois heures, la bataille fut incertaine, aucun camp ne prenant l'avantage sur l'autre. Soudain, les cieux s'ouvrirent et une pluie torrentielle s'abattit sur le champ de bataille, prenant au piège vos troupes qui pataugeaient dans la boue. Les archers ennemis, habilement postés en hauteur, eurent tôt fait de faire pleuvoir les flèches sur vos soldats, causant un massacre épouvantable. Seuls quelques-uns parvinrent à quitter le champ de bataille, et aucun ne rentra chez lui. Comment avez-vous survécu ?

ÉTAPE 5 : ARCHÉTYPE

Bien que les dix archétypes présentés ici ne soient qu'un échantillon des nombreuses possibilités existantes, ils sont plutôt représentatifs des types de personnages que vous pouvez incarner ou rencontrer au détour d'une route, ou dans l'obscurité d'une taverne mal éclairée, à la recherche d'aventures. Vous pouvez choisir votre archétype pour votre personnage ou laisser le dé décider pour vous.

ARCHETYPE

Roll	Archetype	Roll	Archetype
1-2	Archer	11-12	Pirate
3-4	Barbare	13-14	Prêtre
5-6	Mercenaire	15-16	Érudit
7-8	Guerrier noble	17-18	Scélérat
9-10	Nomade	19-20	Sorcier/Chamane

L'archétype va ajouter de nouvelles compétences, talents et équipement à votre personnage. Nous ne reviendrons pas sur les attributs à cette étape (voir étape 2) car l'archétype n'ajoute pas de nouveaux attributs à votre personnage.

"Tu es un guerrier, répondit-elle. Risquer ta vie fait partie de ta profession.

– Pour un prix, admit-il."

– Zabibi à Conan, Les mangeurs d'hommes de Zamboula

Chaque archétype offre à son personnage un total de sept compétences. La première est la compétence de carrière, qui offre à son propriétaire +2 Concentration de Compétence et +2 Expertise de Compétence. De plus, le personnage gagne un talent associé à cette compétence. Les quatre suivantes sont obligatoires pour chaque archétype, et les deux dernières compétences sont facultatives, à choisir dans une liste. Chaque compétence obligatoire et facultative offre au personnage une augmentation de +1 Concentration de Compétence et +1 Expertise de Compétence. Vous ne pouvez pas choisir deux fois la même compétence facultative pour votre personnage.

Enfin, l'archétype propose un équipement de base initial, comprenant armes, armure, tenue, outils de commerce, ou tout équipement supposé être en possession du personnage.

Pour résumer, les archétypes offrent ce qui suit :

- **Compétence de carrière :** +2 Concentration de Compétence et +2 Expertise de Compétence pour la compétence dédiée.
- **Talent de carrière :** accorde un talent associé à la compétence de carrière
- **Compétences obligatoires :** +1 Concentration de Compétence et +1 Expertise de Compétence pour quatre compétences
- **Compétences facultatives :** +1 Concentration de Compétence et +1 Expertise de Compétence pour deux compétences au choix
- **Équipement :** le personnage débute avec son équipement de base.

En plus de l'équipement listé dans l'archétype, chaque personnage est équipé d'un ensemble de vêtements propres à sa culture et à sa carte, et d'un kit de voyage comprenant ses effets personnels et de quoi vivre, se laver et couvrir ses menues dépenses. Un tel kit peut contenir une bourse, un couteau, une gourde ou une outre, un peigne ou une brosse, des produits cosmétiques, ou tout autre effet personnel. Montures et animaux de trait sont abordés dans les chapitres 6 et 10 (*Équipement et Rencontres*).

Les personnages que vous rencontrez au cœur de la nature ont normalement suffisamment de rations (nourriture, eau, etc.) pour tenir quelques jours. Ceux que vous croisez en ville ont souvent de quoi se loger au moins pour quelques jours, voire plus, en fonction de leur caste, de leur rang et de leur histoire – cela peut être la suite royale d'un hôtel privé comme une banquette défraîchie au fond d'une ruelle crasseuse.

ARCHER

Vous avez suivi l'entraînement des redoutables archers bossoniens (p.250), combattu dans une des armées des grands royaumes centraux, ou chevauché avec les archers montés hyrkaniens ; quoiqu'il en soit, vous êtes un archer accompli, capable de semer la mort à très longue distance avec une grande précision.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Armes à distance**
TALENT DE CARRIÈRE : Précision (p.59)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Dressage, Furtivité, Observation et Survie
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Acrobatie, Athlétisme, ou Mêlée

ÉQUIPEMENT :

- Arc et recharges (2)
- Choix d'un équipement parmi : gambison avec jambières (Armure 1 : Torse/Bras/Jambes); demi-brigandine et jambières (Armure 2 : Torse/Jambes); ou veste de mailles (Armure 3 : Torse, Bruyante)
- Casque (Armure 3 : Tête, Lourd)
- Une arme de mêlée au choix
- Un cheval de selle ou un âne

BARBARE

Vous venez de l'une des nombreuses contrées indomptables qui dorment aux confins de la civilisation, loin au nord, au sud, à l'est, ou en dehors des cartes connues. Vos coutumes sont incompréhensibles pour le peuple civilisé, et vous ne comprenez pas les leurs.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Mêlée**
TALENT DE CARRIÈRE : Sans pitié (p.76)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Acrobatie, Athlétisme, Dressage et Survie
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Furtivité, Parade ou Soin

ÉQUIPEMENT :

- Choix d'un équipement parmi : brigandine intégrale (Armure 2 : Torse/Bras/Jambes) ; veste de mailles (Armure 3 : Torse, Bruyante) avec casque (Armure 3 : Tête, Lourd) ; ou des fourrures (Vêtements épais, Armure 1 : Torse/Bras/Jambes)
- Deux armes de mêlée au choix



MERCENAIRE

Vous avez intégré la milice dès que vous avez su tenir une arme, ou après quelques années d'expérience ; ou vous vous êtes porté volontaire pour intégrer les forces armées. Quoiqu'il en soit, vous proposez maintenant votre lame – et votre loyauté – à qui peut se les offrir. Vous parcourez les royaumes hyboriens à la recherche de travail ; peu importe si un jour, vous êtes amené à combattre vos anciens commanditaires.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Athlétisme**

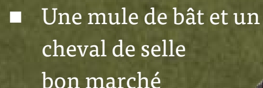
TALENT DE CARRIÈRE : Solide (p.63)

COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Acrobatie, Armes à distance, Mêlée et Parade

COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Dressage, Furtivité ou Soin

ÉQUIPEMENT :

- Choix d'un équipement parmi : armure de mailles (Armure 3 : toutes localisations, Bruyant) ; manteau long de brigandine (Armure 2 : Torse/Bras/Jambes) avec casque (Armure 3 : Tête, Lourd)
- Un épieu ou autre arme d'hast
- Une arme de mêlée au choix
- Une fronde avec une recharge de pierres (1)
- Une mule de bât et un cheval de selle bon marché



GUERRIER NOBLE

Vous êtes un noble chevalier de l'un des royaumes hyboriens civilisés : Aquilonie, Némédie, Zingara, Brythunie, ou autre. Vous respectez peut-être un code d'honneur de chevalier, ou bien êtes simplement redoutablement entraîné et équipé ; en tout état de cause, vous vous battez principalement pour vous et pour les causes que vous choisissez.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Société**

TALENT DE CARRIÈRE : Un minimum d'aisance (p.83)

COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Acrobatie, Dressage, Parade et Résistance

COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Armes à distance, Mêlée ou Persuasion

ÉQUIPEMENT :

- Une armure lourde intégrale (de n'importe quel type, toutes localisations) et un bouclier de votre choix
- Deux armes au choix
- Un ensemble de vêtements raffinés et un autre de vêtements de voyage
- Un destrier avec une barde légère (Armure 2)

TITRES HONORIFIQUES ET DEVOIRS :

- Peut exiger d'être appelé "Sire" (ou équivalent)
- Peut intégrer l'armée royale à tout moment, sans être payé



NOMADE

Déserts, steppes, toundras et terres désolées s'étendent au sud et à l'est des royaumes hyboriens. Un environnement hostile à tout peuple civilisé, sauf le vôtre. Vous savez survivre dans des conditions difficiles, trouver de l'eau et de la nourriture, et vous faire un abri pour rester en sécurité. La vie est dure dans votre contrée natale ; peut-être est-ce pour cela que vous êtes parti.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Dressage**
TALENT DE CARRIÈRE : Empathie animale (p.70)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Acrobatie, Athlétisme, Parade et Survie
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Armes à distance, Furtivité ou Mêlée

ÉQUIPEMENT :

- Trois armes ou recharges supplémentaires au choix
- Choix d'un équipement parmi : vêtements épais (Armure 1 : Torse/Bras/Jambes) ou cotte de mailles (Armure 3 : Torse/Bras; Bruyante)
- Un cheval et une mule
- Un kit de dresseur et 3 récompenses



PRÊTRE

Né dans la foi ou converti tardif, vous avez ressenti l'appel d'un des nombreux dieux de l'Âge Hyborien : le grand Mitra, le terrible Set, Ishtar, Bori, Asura, Ibis, Erlik, Bel, Derketo, ou même ceux qui ne sont qu'à peine adorés comme Crom, Ymir ou le dieu-araignée zamorien. Vous êtes associé à un temple particulier, ou itinérant, parcourant villes et campagnes en convertissant l'infidèle par tous les moyens : l'exemple, la parole, ou l'épée.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Conseil**
TALENT DE CARRIÈRE : Sagesse tranquille (p.65)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, Intuition, Persuasion et Société
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Alchimie, Soin ou Sorcellerie

ÉQUIPEMENT :

- Une arme de mêlée au choix (souvent un bâton, une épée ou un couteau)
- Un parchemin ou un livre qui contient les préceptes et les paroles sacrées de votre foi
- Des vêtements de voyage et une tenue de cérémonie
- Des huiles, herbes et autres babioles religieuses
- Une mule
- Un kit pour chacune des compétences facultatives choisies (voir *Chapitre 6 : Équipement*).



PIRATE

Autrefois, vous étiez marin, marchand, ou membre d'une prestigieuse académie navale. Aujourd'hui, vous avez sombré dans la piraterie. L'océan, plus que la terre ferme, est votre maison ; mais quoiqu'il arrive, vous irez chercher fortune là où le destin vous guide.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Observation**
TALENT DE CARRIÈRE : Sens aiguisés (p.78)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Mêlée, Parade, Résistance et Survie
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Furtivité, Navigation ou Vol

ÉQUIPEMENT :

- Une arme de mêlée au choix
- Un justaucorps rembourré (Armure 1 : Torse/Bras)
- Une part dans quelque petit commerce maritime, ou bien les bénéfices de ses activités



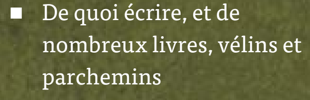
ÉRUDIT

Vous connaissez l'histoire et avez étudié l'étendue des connaissances humaines depuis votre bibliothèque, lisant et relisant d'énormes tomes riches en enseignements. Vous vous êtes peut-être spécialisé dans un domaine en particulier, ou avez une expertise plus large sur bien des sujets. Malgré votre inclinaison naturelle pour les études, vous avez décidé de vous aventurer dans le monde pour vivre par vous-même ce que les autres ont rédigé.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Culture**
TALENT DE CARRIÈRE : Scribe (p.67)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Dressage, Linguistique, Persuasion et Société
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Alchimie, Soin ou Sorcellerie

ÉQUIPEMENT :

- Une arme de mêlée ou une arme à distance au choix
- Plusieurs ensembles de vêtements de voyage, et une tenue de cour
- De quoi écrire, et de nombreux livres, vélins et parchemins
- Un cheval et une mule de bât
- Les outils qui conviennent à vos compétences obligatoires et facultatives
- Une petite bibliothèque personnelle de volumes choisis et d'ouvrages de référence





SCÉLÉRAT

C'est en exploitant les faiblesses des autres que vous vivez, en pariant, en volant, ou en vous livrant au banditisme pur et simple. Vous avez toujours fait confiance à votre roublardise pour survivre, et jusqu'ici, cela vous a plutôt réussi : votre ruse, vos réflexes et votre absence de scrupules vous ont toujours tiré d'affaire. Pour autant, d'une manière ou d'une autre, vous finissez toujours par vous retrouver dans des situations périlleuses.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Acrobatie**
TALENT DE CARRIÈRE : Agile (p.56)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Athlétisme, Parade, Persuasion et Société
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Furtivité, Mêlée, ou Vol

ÉQUIPEMENT :

- Une arme de mêlée au choix
- Un équipement au choix parmi : brigandine complète (Armure 2 : Torse/Bras) ou vêtements épais (Armure 1: Torse/Bras/Jambes)
- Un bouclier au choix (facultatif)
- Un petit coffre de contrefaçons



SORCIER/CHAMANE

Vous avez fait un pacte avec des puissances qui ne sont pas de ce monde et recherché des savoirs interdits, et redoutés de tous. Votre audace vous a garanti des pouvoirs et des sens qui dépassent de loin ceux des simples mortels. Même si vous êtes incapable d'utiliser la sorcellerie la plus pure, vous connaissez les secrets de la nature et des arcanes. À vous de décider si vous comptez mettre ce savoir au service des autres, ou si vous voulez le garder pour vous.

COMPÉTENCE DE CARRIÈRE : +2 Expertise et +2 Concentration pour la compétence **Persuasion**
TALENT DE CARRIÈRE : Intimidation (p.80)
COMPÉTENCES OBLIGATOIRES : +1 Expertise et +1 Concentration en Alchimie, Conseil, Culture et Soin
COMPÉTENCES FACULTATIVES : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Dressage, Sorcellerie ou Vol

ÉQUIPEMENT :

- Un grand couteau ou une dague
- Un vêtement de cuir renforcé (Armure 1 : Torse/Bras)
- Un sac de soigneur (voir *Chapitre 6 : Équipement*, p.141)
- Un sac d'alchimiste (voir *Chapitre 6 : Équipement*, p.141)
- Une petite bibliothèque personnelle (tablettes ou parchemins)
- Un cheval de selle ou un âne



EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : ARCHÉTYPE

Charlotte décide de confier l'archétype de son personnage aux dés et lance un d20. Elle obtient "Érudit"… mais finalement, cela ne lui convient pas et elle choisit "Scélérat" à la place. Son personnage gagne donc les compétences obligatoires d'un scélérat : *Athlétisme, Parade, Persuasion* et *Société*.

Pour équilibrer un peu les capacités de son personnage, et se sachant faible dans les attributs *Agilité* et *Perception*, Charlotte choisit *Mêlée* et *Vol* comme compétences facultatives. Elle note également son équipement.

Avec l'archétype *Scélérat*, son talent de carrière est *Agile* (Acrobatie), qu'elle inscrit sur sa feuille de personnage.

Compétences	Caste	Archétype	Expertise	Concentration	Talent
Acrobatie		Carrière	2	2	Agile
Athlétisme		Obligatoire	1	1	
Mêlée		Facultative	1	1	
Parade		Obligatoire	1	1	
Persuasion	Marchand	Obligatoire	1+1	1+1	
Société		Obligatoire	1	1	
Vol		Facultative	1	1	

ÉTAPE 6 : NATURE

L'archétype vous indique ce que fait votre personnage ; sa nature indique comment il réagira dans une situation donnée, et pourquoi. Pour déterminer la nature de votre personnage, lancez un d20 (ou choisissez dans le tableau).

NATURE

Jet	Nature	Jet	Nature
1-2	Prudent	11-12	Manipulateur
3-4	Curieux	13-14	Sournois
5-6	Exemplaire	15-16	Stoïque
7-8	Avisé	17-18	Sympathique
9-10	Pragmatique	19-20	Hostile

Votre personnage gagne un bonus de +1 à l'un de ses attributs en fonction de la nature choisie.

De plus, comme pour l'archétype, votre personnage gagne un certain nombre de compétences qui dépendent de sa nature, et ajoute +1 Expertise de Compétence et +1 Concentration de Compétence pour chacune. Trois compétences sont considérées comme obligatoires ; deux autres sont facultatives. Le personnage doit donc prendre trois compétences et en choisir deux autres dans une liste. Ces compétences peuvent être les mêmes que celles de l'archétype.

Les bonus de compétence accordés par la nature de votre personnage s'ajoutent à celles de son archétype ; en conséquence les bonus des compétences de carrière (obligatoires ou facultatifs) peuvent s'ajouter à ceux de l'étape précédente.

Tous les personnages gagnent un nouveau talent associé à l'une des compétences accordées par leur nature en plus des autres compétences et attributs garantis par celle-ci. Les talents sont décrits au *Chapitre 3 : Compétences et Talents*. Le personnage doit remplir les prérequis du talent voulu, et il est possible de débloquer le même talent plusieurs fois pour en améliorer le niveau.

En résumé, la nature d'un personnage offre :

- **Amélioration d'attribut :** +1 à un attribut
- **Compétences obligatoires :** +1 Expertise de Compétence et +1 Concentration de Compétence pour trois compétences
- **Compétences facultatives :** +1 Expertise de Compétence et +1 Concentration de Compétence pour deux compétences au choix
- **Talent :** un nouveau talent associé à n'importe laquelle des compétences données ci-dessus. Un **personnage peut débloquer un talent uniquement s'il en remplit les prérequis.**

Comme auparavant, la description de la nature d'un personnage peut être sujette à interprétation, et adaptée au besoin ; ses effets concrets, en revanche, ne doivent pas être altérés.

D'une fidélité sauvage à ses compagnons, la nature élémentaire du Cimmérien faisait qu'il ne voyait pas pourquoi le reste du monde ne devrait pas être pillé. Il vivait par son épée.

— Histoire inachevée, sans titre

AVISÉ

La voie de la connaissance ouvre bien des portes et vous aide à comprendre le monde qui vous entoure.

Amélioration d'attribut : +1 en Intelligence

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Artisanat, Culture et Dressage

Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Conseil, Observation ou Soin

Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

CURIEUX

Le monde est fascinant et regorge de secrets. Vous cherchez toujours à découvrir l'inconnu, ou à dévoiler ce que l'on vous cache.

Amélioration d'attribut : +1 en Agilité

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Athlétisme, Furtivité et Observation

Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Alchimie, Culture ou Vol

en

EXEMPLAIRE

Le monde est un endroit sans merci et vous vous efforcez de montrer l'exemple à votre entourage. Cela vient peut-être de votre expérience passée, ou de votre volonté à faire ce qui est juste.

Amélioration d'attribut : +1 en Personnalité

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Conseil, Observation et Persuasion

Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Commandement, Société ou Soin

Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

HOSTILE

Toute action entraîne une réaction opposée et proportionnelle : ceux qui vous causent du tort l'apprendront à leurs dépens. Vous ne pardonnez pas les offenses qui vous ont été infligées, et ripostez avec fermeté.

Amélioration d'attribut : +1 en Constitution

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Armes à distance, Mêlée et Résistance

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : NATURE

Charlotte a obtenu une nature "Stoïque" et augmente donc son attribut Volonté de +1. Elle ajoute +1 Expertise de Compétence et +1 Concentration de Compétence en Culture, Discipline et Résistance (obligatoire) et choisit d'améliorer Conseil et Parade (facultatif).

Elle note également qu'elle gagne un talent, qu'elle associe à Discipline : c'est son premier talent dans cette compétence, et elle doit donc prendre *Courageux* (voir p.68) qui est le talent d'ouverture de l'arbre Discipline.

Agilité	Perception	Constitution	Coordination	Intelligence	Personnalité	Volonté
7	7	8	8	10	12	7 + 1 = 8

Compétences	Caste	Archétype	Nature	Expertise	Concentration	Talents
Acrobatie		Carrière		2	2	Agile
Athlétisme		Obligatoire		1	1	
Conseil			Facultative	1	1	
Discipline			Obligatoire	1	1	Courageux
Culture			Obligatoire	1	1	
Mêlée		Facultative		1	1	
Parade		Obligatoire	Facultative	1+1	1+1	
Persuasion		Obligatoire		1+1	1+1	
Résistance			Obligatoire	1	1	
Société		Obligatoire		1	1	
Vol		Facultative		1	1	

Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Acrobatie, Discipline ou Parade
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

MANIPULATEUR

À vaincre sans péril, on évite les ennuis. Vous avez l'art de garder un atout en réserve au cas où les choses tournent mal, et manœuvrez pour que les autres se mouillent à votre place si le danger est trop grand.

Amélioration d'attribut : +1 en Intelligence
Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Commandement, Conseil et Discipline.
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Acrobatie, Culture ou Parade
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

PRAGMATIQUE

Vous avez les pieds sur terre et cherchez toujours la manière la plus efficace et la plus raisonnable de parvenir à vos fins.

Amélioration d'attribut : +1 en Coordination
Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Artisanat, Discipline et Soin
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Alchimie, Dressage ou Observation
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

PRUDENT

Vous faites de votre mieux pour éviter les ennuis, soit par instinct de survie inné, soit par expérience acquise à la dure.

Amélioration d'attribut : +1 en Volonté
Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, Furtivité et Parade
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Athlétisme, Dressage ou Navigation
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

SOURNOIS

Tout ce que les autres ne savent pas sur vous sert vos plans. Vous avez appris à vous déplacer silencieusement, à ne parler qu'à voix basse, et à garder vos véritables motivations pour vous-même.

Amélioration d'attribut : +1 en Perception
Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Furtivité, Observation et Vol
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Acrobatie, Athlétisme ou Survie
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

STOÏQUE

Il n'est pas d'obstacle qui ne puisse être franchi, et pas de difficulté qui ne puisse être surmontée, qu'elle soit physique, mentale ou même sociale.

Amélioration d'attribut : +1 en Volonté
Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, Discipline et Résistance
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Conseil, Parade ou Soin
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

SYMPATHIQUE

Ne sommes-nous pas tous dans le même bateau ? Vous avez appris que les liens les plus forts sont ceux qui unissent la famille, les amis et les alliés, et ferez tout votre possible pour aider votre prochain.

Amélioration d'attribut : +1 en Personnalité
Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Conseil, Persuasion et Soin
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Discipline, Dressage ou Résistance
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

ÉTAPE 7 : ÉDUCATION

L'éducation revêt des formes diverses et variées dans les différentes contrées de l'Âge Hyborien. Rares sont les véritables lettrés, et l'apprentissage se fait bien souvent sur la dure route de l'expérience. Les plus chanceux bénéficient de l'éducation dispensée par leurs parents, un tuteur, ou quelque mentor versé dans l'étude du monde qui les entoure. Elle peut exprimer le désir d'une vie meilleure, être un simple moyen de survie, ou l'expression d'un héritage familial.

Dans le meilleur des cas, l'éducation se manifeste sous la forme d'une tradition familiale riche en enseignements qui traverse les générations. Les moins fortunés sont envoyés dans les guildes où ils apprennent un métier ; le travail peut y être proche de la servitude, comme il peut être confortable et garantir un certain statut. Dans les royaumes les moins civilisés, les apprentissages se font de manière plus ou moins formels. Enfin, l'esclavage est souvent le creuset par lequel les leçons les plus dures sont acquises.

À cette étape de la création de personnage, vous allez acquérir de nouvelles compétences et talents, en fonction de ce que votre personnage a appris avant d'en arriver au début de l'aventure. Les bonus de compétences et le nouveau talent s'ajoutent à ceux que vous avez déjà donnés à votre personnage, et améliorent son niveau global et l'étendue de ses capacités. Si un paragraphe vous demande d'améliorer une "compétence aléatoire", lancez un d20 et lisez le tableau des archétypes p.29, puis consultez la compétence de carrière de l'archétype obtenu : c'est la compétence aléatoire que vous améliorez.

Lancez un d20 ou choisissez dans le tableau ci-dessous.

ÉDUCATION

Jet	Éducation	Jet	Éducation
1-2	Contre la volonté de vos parents	11-12	Sur les traces familiales
3-4	À l'étranger	13-14	Livré à vous-même
5-6	Sur le champ de bataille	15-16	À vos propres conditons
7-8	Sous la coupe d'un brillant tuteur	17-18	Traditionnelle
9-10	Un mentor âgé	19-20	Sous la contrainte

Les compétences acquises par l'éducation se divisent en compétences obligatoires et facultatives (comme pour l'archétype et la nature) et chacune fournit +1 Expertise et +1 Concentration. Chaque compétence ne peut être choisie qu'une seule fois.

En plus des compétences fournies et améliorées, vous pouvez débloquer un talent associé à n'importe quelle compétence venant de l'éducation de votre personnage, à condition d'en respecter les prérequis. Les talents sont décrits au chapitre suivant.

TALENTS

Le grand nombre de talents à disposition peut être déroutant lors de la découverte du jeu et de l'univers, surtout si vous n'avez pas encore une idée précise de votre personnage ; c'est tout à fait normal.

Lorsque votre personnage gagne un ou plusieurs talents associés à une compétence donnée, vous pouvez décider de reporter ce gain à plus tard. À tout moment du jeu, vous pouvez décider de gagner le talent voulu ; on considère alors que votre personnage avait ce talent depuis le début mais ne s'en était jamais servi.

Dans la plupart des cas, cependant, lorsque vous gagnez le premier talent d'une compétence, vous être obligé de choisir le talent d'ouverture (le premier de l'arbre). N'oubliez pas de le noter sur votre feuille de personnage.

Enfin, certaines éducations garantissent aussi quelques pièces d'équipement, soit qu'elles aient été gagnées, soit qu'elles aient été données à votre personnage durant son apprentissage. Vous êtes libre d'y renoncer si vous le désirez.

En résumé, l'éducation d'un personnage offre :

- **Compétences obligatoires :** +1 Expertise de Compétence et +1 Concentration de Compétence pour trois compétences
- **Compétences facultatives :** +1 Expertise de Compétence et +1 Concentration de Compétence pour deux compétences au choix
- **Talent :** un nouveau talent associé à n'importe laquelle des compétences données ci-dessus. Un personnage peut débloquer un talent uniquement s'il en remplit les prérequis.
- **Équipement :** l'éducation rapporte parfois de l'équipement.

Encore une fois, les descriptions données dans les paragraphes qui suivent ne sont que des tremplins pour votre imagination et peuvent être modifiées à votre guise pour mieux convenir à votre personnage ; en revanche, les bonus et bénéfices attribués ne peuvent être modifiés qu'avec l'accord du maître de jeu.

CONTRE LA VOLONTÉ DE VOS PARENTS

Vous avez cherché votre propre éducation contre le désir de vos parents. Eux voulaient vous guider dans une direction bien précise, mais en secret, vous forgiez votre propre chemin, peut-être guidé par l'un de vos frères ou sœurs, oncles ou tantes, ou quelqu'un dont vous vouliez vous inspirer.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, Discipline, et Furtivité

Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Dressage, Navigation ou Survie

Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus

Équipement : un souvenir brisé de l'héritage familial

À L'ÉTRANGER

Vous avez grandi à l'étranger, soit après avoir été capturé, soit parce que vos parents vous y ont envoyé. Vous vous êtes adapté à ce nouvel environnement, apprenant une culture qui jusque-là vous était étrangère, et découvrant des compétences que vous jugiez inutiles jusqu'à ce que vous rendiez compte de leur intérêt.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, dans votre compétence de carrière, et dans une compétence aléatoire (faites un jet dans le tableau des Archétypes p.29)

Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Artisanat, Dressage ou Navigation

Talent : un des talents associés à ces compétences
Équipement : un ensemble de cartes des royaumes hyboriens

SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Votre éducation fut des plus impitoyables : dès votre plus jeune âge, vous n'avez connu que le champ de bataille comme cour d'école, et vos leçons étaient rythmées par le fracas des armes et la clameur du combat. Votre précepteur était l'ennemi armé jusqu'aux dents, et vous saviez qu'il était vain d'espérer qu'il se montre magnanime.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Acrobatie, Soin et Survie
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Armes à distance, Mêlée ou Parade
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : une arme de mêlée de votre choix et un casque (Armure 3, Tête). Si votre archétype vous offre déjà une Armure, gagnez une marque de bataille à la place (médaille, tatouage…)

SOUS LA COUPE D'UN BRILLANT TUTEUR

Votre éducation a été frappée du sceau de la bonne fortune : vous avez bénéficié de l'expérience d'un véritable maître. Assis à même le sol sous une tente, confortablement installé derrière les hauts murs de quelque château, ou debout derrière l'atelier, le résultat fut le même : vous avez été à excellente école.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, Discipline, et votre compétence de carrière
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Résistance, Survie ou votre compétence de carrière
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : une lettre de recommandation signée de la main de votre tuteur.

UN MENTOR ÂGÉ

Votre vénérable mentor était bien connu de tous, et son savoir unanimement reconnu. Hélas, rattrapé par les ans, il a fini par s'éteindre. À vous maintenant de suivre la voie qu'il vous avait enseignée, et de poursuivre la tradition.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, Discipline, et une compétence aléatoire (faites un jet dans le tableau des Archétypes p.29)
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Dressage, Observation ou Parade
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : une pièce d'équipement de l'archétype de votre mentor (au choix du maître du jeu, ou défini au hasard p.29)

SUR LES TRACES FAMILIALES

Vous avez appris auprès d'un proche : parents, grands-parents, oncle ou tante, frère ou sœur. Vous avez donc fait l'objet d'une attention toute particulière, mais l'on a toujours beaucoup attendu de vous.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Discipline, Résistance, et votre compétence de carrière
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Dressage, Société ou Survie
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : un précieux souvenir de l'héritage familial

LIVRÉ À VOUS-MÊME

Vous n'avez eu d'autre choix que d'apprendre par vous-même. Était-ce par négligence ou nécessité ? Ou était-ce suite à une tragédie familiale ? Quoiqu'il en soit, vous avez passé des heures, puis des jours, à répéter les mêmes tâches jusqu'à les maîtriser à la perfection.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Athlétisme, Persuasion, et votre compétence de carrière
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Acrobatie, Observation ou Résistance
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : aucun

À VOS PROPRES CONDITIONS

Vous avez toujours su ce que vous voulez, et quand l'éducation que l'on vous a proposée ne vous convenait pas, vous avez cherché vos propres tuteurs. Lorsque personne ne pouvait vous enseigner ce que vous cherchiez, vous appreniez par d'autres moyens. Encore aujourd'hui, vous suivez votre propre voie.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Acrobatie, Athlétisme et Furtivité
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Artisanat, Culture ou Survie
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : aucun

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : ÉDUCATION

Charlotte a obtenu 20 sur le tableau Éducation, soit une éducation "sous la contrainte". Ses compétences obligatoires sont sa compétence de carrière de Scélérat (Acrobatie) et deux autres : Culture et Résistance. Elle choisit Dressage et Survie en compétences facultatives et gagne un bonus de +1 dans chacune de ces compétences. Enfin, elle peut débloquer un talent supplémentaire associé à l'une de ces compétences. Ayant déjà un talent dans *Acrobatie*, elle décide d'en prendre un deuxième, mais ne sachant que choisir, reporte ce gain à plus tard et inscrit simplement "à définir" sur sa feuille (voir p.38, "Talents").

Compétences	Caste	Archétype	Nature	Éducation	Expertise	Concentration	Talents
Acrobatie		Carrière		Obligatoire	2+1	2+1	Agile, à définir
Dressage				Facultative	1	1	
Athlétisme		Obligatoire			1	1	
Conseil			Facultative		1	1	
Discipline			Obligatoire		1	1	Courageux
Culture			Obligatoire	Obligatoire	1+1	1+1	
Mêlée		Facultative			1	1	
Parade		Obligatoire	Facultative		1+1	1+1	
Persuasion	Marchand	Obligatoire			1+1	1+1	
Résistance			Obligatoire	Obligatoire	1+1	1+1	
Société		Obligatoire			1	1	
Survie				Facultative	1	1	
Vol		Facultative			1	1	

Pour finir, l'éducation "sous la contrainte" lui rapporte aussi un souvenir brisé de l'héritage familial. Charlotte décide qu'il s'agit des fragments d'une babiole à l'effigie de Mitra qui appartenait à son père, qu'elle porte dans un petit sachet autour de son cou.

TRADITIONNELLE

Votre éducation a été remarquable, fort heureusement. Ce sont vos parents qui vous ont formé pour reprendre l'affaire familiale, ou bien un précepteur bienveillant, ou quelque maître à penser débonnaire. Une éducation classique donc, presque trop tranquille. Une chance, par les temps qui courent.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Artisanat, Dressage, et votre compétence de carrière
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Mêlée, Parade ou une compétence aléatoire (faites un jet dans le tableau des Archétypes p.29)
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : une cape lourde (Armure 1 : Torse/Jambes), des outils d'artisan, ou une arme de mêlée.

SOUS LA CONTRAINTE

Vous avez été asservi, mis de force en apprentissage, ou vous étiez simplement un élève difficile ; votre éducation a été une longue bataille où vous n'avez cessé de résister, n'apprenant que lorsque cela était absolument nécessaire. Certains se souviennent avec émotion de leur éducation ; vous, certainement pas.

Compétences obligatoires : +1 Expertise et +1 Concentration en Culture, Résistance, et votre compétence de carrière
Compétences facultatives : +1 Expertise et +1 Concentration pour deux compétences parmi : Dressage, Société ou Survie
Talent : un des talents associés aux compétences ci-dessus
Équipement : un souvenir brisé de l'héritage familial.

ÉTAPE 8 : FAITS DE GUERRE

Rois, chefs de guerre, empires et armées s'affrontent sans merci dans la guerre permanente qui déchire les royaumes hyboriens. Votre personnage, parmi d'autres, a connu la guerre, de près ou de loin, et cela l'a marqué. Pour certains, c'est un souvenir indélébile et terrifiant, tandis que pour d'autres, c'est une escarmouche de plus sur une longue liste de rencontres.

Lancez un d20 pour déterminer vos faits de guerre dans le tableau ci-dessous (ou choisissez), et notez l'amélioration de compétence obtenue. Les améliorations viennent s'ajouter à l'Expertise et à la Concentration et se cumulent aux bonus précédents.

Les faits de guerre ne proposent pas de description sommaire comme lors des étapes précédentes. Ils content une histoire personnelle, dont la nature exacte reste à déterminer.

Vous n'avez pas besoin de donner des détails à ce sujet lors de la création de votre personnage ; vous pourrez y venir plus tard. Il se peut qu'une situation inédite vienne remuer le passé de votre personnage, qui révélera alors ce qu'il s'est véritablement produit.

FAITS DE GUERRE

Jet	Faits de guerre	Améliorations
1-2	a vaincu une bête sauvage	+1 Expertise et Concentration en Dressage et Mêlée
3-4	a perdu tous ses biens	+1 Expertise et Concentration en Résistance et Survie
5-6	a gagné (et perdu) un grand trésor	+1 Expertise et Concentration en Observation et Société
7-8	a gagné les faveurs d'un noble local	+1 Expertise et Concentration en Persuasion et Société
9-10	a empêché un désastre	+1 Expertise et Concentration en Artisanat et Survie
11-12	a naufragé	+1 Expertise et Concentration en Athlétisme et Navigation
13-14	a survécu à un duel	+1 Expertise et Concentration en Parade et Résistance
15-16	a survécu à un massacre	+1 Expertise et Concentration en Furtivité et Survie
17-18	a survécu à la cour	+1 Expertise et Concentration en Intuition et Société
19-20	a survécu au chamanisme ou à la sorcellerie	+1 Expertise et Concentration en Discipline et Sorcellerie

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : FAITS DE GUERRE

Charlotte obtient 16 sur le tableau des *Faits de guerre* : "a survécu à un massacre". Elle gagne donc +1 Expertise et +1 Concentration en Furtivité et Survie.

Compétences	Caste	Archétype	Nature	Éducation	Faits de guerre	Expertise	Concentration	Talents
Acrobatie		Carrière		Obligatoire		2+1	2+1	Agile, à définir
Dressage				Facultative		1	1	
Athlétisme		Obligatoire				1	1	
Conseil			Facultative			1	1	
Discipline			Obligatoire			1	1	Courageux
Culture			Obligatoire	Obligatoire		1+1	1+1	
Mêlée		Facultative				1	1	
Parade		Obligatoire	Facultative			1+1	1+1	
Persuasion	Marchand	Obligatoire				1+1	1+1	
Résistance			Obligatoire	Obligatoire		1+1	1+1	
Société		Obligatoire				1	1	
Furtivité					Amélioration	1	1	
Survie				Facultative	Amélioration	1+1	1+1	
Vol		Facultative				1	1	

Charlotte décide de ne pas s'attarder sur les détails du massacre et se contente de noter ses faits de guerre sur sa feuille de personnage. Il ne lui reste que deux étapes !



ÉTAPE 9 : TOUCHES FINALES

Il est temps d'ajouter quelques touches finales avant de plonger votre personnage dans son aventure.

ATTRIBUTS

Vous pouvez augmenter deux de vos attributs de +1 ou un seul de +2. Si un attribut passe à 13 ou 14, votre personnage gagne le talent *Lignée ancienne* décrit p.17. Un attribut ne peut pas excéder 14.

COMPÉTENCES

Choisissez une de ces méthodes pour améliorer les compétences de votre personnage :

- Ajoutez +1 Expertise et +1 Concentration à trois compétences de votre choix, même sur des compétences que votre personnage n'a pas encore améliorées.
- Ajoutez +2 Expertise et +2 Concentration à une compétence et +1/+1 à une autre, même sur des compétences que votre personnage n'a pas encore améliorées.
- Ajoutez +3 Expertise et +3 Concentration à une compétence, même si votre personnage ne l'a pas encore améliorée.

Lors de la création de votre personnage, l'Expertise et la Concentration sont égales. Cela changera dès que vous aurez commencé à jouer. Une fois que votre personnage a été généré, les points à dépenser pour augmenter l'Expertise et la Concentration doivent être gérés indépendamment (voir gains d'expérience p.299).

Attention cependant : vous ne pouvez pas augmenter les compétences de votre personnage de plus de 5 points lors de la création de personnage (cela comprend les bonus de compétence de caste, d'archétype, de nature, d'éducation et de faits de guerre). De plus, votre personnage ne peut pas avoir plus de trois compétences avec un bonus supérieur à +3. Si vous avez plus de trois compétences avec un bonus supérieur à +3, distribuez l'excédent dans d'autres compétences que vous avez déjà améliorées.

HISTOIRE

Si vous n'avez pas utilisé l'histoire fournie pour votre caste lors de l'*Étape 4* (voir p.22), vous devez définir un **trait** pour votre personnage, ou demander au maître du jeu de vous en attribuer un.

TALENT

Vous pouvez ajouter un talent supplémentaire à votre personnage pourvu qu'il remplisse les prérequis demandés. À défaut, vous pouvez améliorer le niveau d'un talent d'un cran. Vous ne pouvez pas prendre un talent de Fortune à ce stade.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : TOUCHES FINALES

Le personnage de Charlotte, un scélérat némédien, est presque fini. Elle décide de lui ajouter +1 en Agilité et en Perception pour lui donner un meilleur départ.

Agilité	Perception	Constitution	Coordination	Intelligence	Personnalité	Volonté
7+1=8	7+1=8	8	8	10	12	8

Puis elle ajoute +1 dans les compétences Furtivité, Mêlée, et Société. Ce sont des compétences que tout scélérat digne de ce nom se doit de maîtriser. Aucune de ces compétences n'excède la limite de +5.

Son histoire a déjà été établie ; aucun changement de ce côté.

Restent donc ses talents. Elle bénéficie d'un talent supplémentaire, mais peut en plus choisir celui qu'elle avait gardé pour plus tard, lié à son Éducation (voir p.40). Elle choisit donc *Agilité féline* (Acrobatie) et *Intimidation* (Persuasion).

Compétences	Caste	Archétype	Nature	Éducation	Faits de guerre	Touches finales	Expertise	Concentration	Talents
Acrobatie		Carrière		Obligatoire			2+1	2+1	Agile + Agilité féline
Dressage				Facultative			1	1	
Athlétisme		Obligatoire					1	1	
Conseil			Facultative				1	1	
Discipline			Obligatoire				1	1	Courageux
Culture			Obligatoire	Obligatoire			1+1	1+1	
Mêlée		Facultative				Amélioration	1+1	1+1	
Parade		Obligatoire	Facultative				1+1	1+1	
Persuasion	Marchand	Obligatoire					1+1	1+1	Intimidation
Résistance			Obligatoire	Obligatoire			1+1	1+1	
Société		Obligatoire				Amélioration	1+1	1+1	
Furtivité					Amélioration	Amélioration	1+1	1+1	
Survie				Facultative	Amélioration		1+1	1+1	
Vol		Facultative					1	1	

Pour les langues, Charlotte sait que quelques autres personnages parlent kothique ; elle choisit donc cette langue comme langue supplémentaire. N'ayant pas la compétence Linguistique, elle ne gagne aucune autre langue. Espérons que le némédien et le kothique suffisent.

Charlotte choisit de ne pas dépenser de point de Fortune pour améliorer un attribut ou une compétence. Un démarrage amélioré est une solution séduisante, mais Charlotte préfère garder ses points pour plus tard.

Elle obtient 2 et 13 sur le tableau des Effets personnels, ce qui lui rapporte des bijoux primaires et un ensemble composé d'un pantalon noir et d'une tunique à manches longues. Elle le note sur sa feuille de personnage.

Enfin, elle obtient 5 et 16 sur le tableau *Arme et origine*, ce qui lui offre un sabre récemment forgé et déjà éprouvé ; voilà qui convient parfaitement à un scélérat. Charlotte le note également sur sa feuille.

LANGUE

Vous pouvez choisir une langue supplémentaire pour votre personnage. Référez-vous à la liste des langues des contrées d'origine p.14 ou à l'encadré *Langues* p.74. De plus, chaque point de Concentration de compétence en *Linguistique* vous offre une langue supplémentaire.

N'hésitez pas à consulter la carte des royaumes de l'Âge hyborien p.192-193 pour trouver votre contrée d'origine et choisir des langues qui correspondent aux royaumes voisins. Vous pouvez aussi choisir des langues de contrées plus éloignées, surtout si votre personnage est *Cosmopolite*.

Lorsque vous choisissez vos langues, organisez-vous avec les autres joueurs ; il est conseillé pour le groupe de partager au moins une langue en commun.

POINTS DE FORTUNE

Les points de fortune sont des ressources du jeu qui représentent la chance ou le destin. Ils permettent aux joueurs de réussir automatiquement certains tests de compétence et d'accomplir de nombreuses autres actions. Tous les personnages commencent la partie avec 3 points de Fortune et peuvent en gagner d'autres en cours de jeu. Ils sont régénérés à la fin de chaque aventure et reviennent donc au début de la session suivante. Voyez le *chapitre 9 : Le maître du jeu* pour plus de détails.

Au moment de la création de votre personnage, vous pouvez dépenser (définitivement !) un point de Fortune pour augmenter un attribut de +1 ou augmenter l'Expertise et la Concentration d'une seule compétence de +2. Souvenez-vous cependant qu'aucun attribut ne peut excéder 14 et qu'aucun bonus de compétence ne peut excéder +3, même avec le talent *Lignée ancienne*. Les points excédentaires doivent être redistribués si possible. Si vous dépensez ce point, votre personnage commencera chaque session de jeu avec un total de 2 points au lieu de 3. Il sera donc un peu moins chanceux que les autres, mais compense ce désagrément par le bonus permanent de son attribut ou de sa compétence.

EFFETS PERSONNELS

Selon son histoire, votre personnage peut se voir attribuer des effets personnels, de l'équipement, ou hériter de quelques objets ou souvenirs. Utilisez le premier tableau de la p.45 pour savoir de quoi il en retourne (faites un jet de dé par colonne, ou choisissez).

ARME

Votre personnage a peut-être déjà une arme à ce stade, mais il dispose aussi depuis le début d'une arme par défaut qui l'accompagne partout. Consultez le second tableau de la p.45 et faites un jet de dé par colonne (ou choisissez) pour obtenir cette arme. Vous pouvez relancer si le résultat ne vous convient pas ou semble improbable.

Voir *chapitre 6 : Équipement* pour plus de détails.

RÈGLE OPTIONNELLE : LES RACINES DE LA SORCELLERIE

La sorcellerie est un art aussi rare que dangereux, réservés à quelques élus. Lors de la création de personnage, par défaut, rien ne vous pousse sur le chemin de la sorcellerie. En réalité, ce n'est pas une voie que l'on découvre par hasard, mais que l'on choisit.

Avec la permission du maître du jeu, lors de l'étape 9 : *Touches finales*, vous pouvez échanger n'importe lequel des talents acquis auparavant (archétype, éducation ou nature) contre un talent de Sorcellerie.

Un joueur qui souhaite jouer un sorcier a tout intérêt à échanger autant de talents que possibles afin que son personnage puisse lancer ses premiers sorts plus facilement. Toutefois, pour les joueurs qui souhaitent découvrir la sorcellerie par petites touches au fur et à mesure du jeu, le talent *Protecteur* suffira (voir *chapitre 7 : Sorcellerie*).

Il est recommandé aux joueurs attirés par la sorcellerie de bien lire le chapitre 7 avant de créer leur personnage, et de s'assurer que le maître du jeu leur permet de créer un tel personnage.

ÉTAPE 10 : DERNIERS RÉGLAGES

Cette dernière étape vous permet de finaliser les aspects restants de votre personnage, en fonction de ses attributs, compétences et talents.

RÉSOLUTION, VIGUEUR ET OR

La résolution et la vigueur symbolisent la résistance aux dégâts mentaux ou physiques que votre personnage peut subir avant d'être gravement blessé. Déterminez la résolution, la vigueur et l'or de départ en additionnant l'attribut indiqué + la valeur d'expertise de la compétence indiquée :

- Volonté (attribut) + Discipline (compétence) = **Résolution**
- Constitution (attribut) + Résistance (compétence) = **Vigueur**
- Personnalité (attribut) + Société (compétence) = **Or**

Notez ces résultats aux emplacements prévus de votre feuille de personnage.

EFFETS PERSONNELS		
Jet	**Effets personnels**	**Habits**
1-2	Des bijoux primaires	Un gambeson matelassé
3-4	Des tatouages tribaux/rituels/de prestige et/ou des piercings	Un vêtement simple, uniforme, propre à votre peuple
5-6	Un solide bracelet de cuir ou d'argent	Des tissus bon marché teints à la mode de la ville la plus proche
7-8	Un ancien bijou couvert de vert-de-gris	Une robe ou un manteau long décoré d'un filetage traditionnel
9-10	Un symbole ornemental de la foi paternelle	Des fourrures soigneusement cousues de fil d'or, comme il vous sied
11-12	Une petite bourse de cuir contenant une boucle de cheveux ou un souvenir de l'être aimé	Des jambières en peau de daim et une lourde capuche
13-14	Un étui de cuir abritant un parchemin qui renferme le secret de votre famille	Un pantalon noir et une tunique à manches longues
15-16	Un anneau serti d'une pierre semi-précieuse	Un vêtement léger couvert d'un tablier de cuir d'artisan
17-18	Un collier de dents ou d'os	Des sandales et une simple tunique de domestique
19-20	Une oreille ou un doigt momifié	Le plus simple appareil… dans les limites de la pudeur

ARME ET ORIGINE		
Jet	**Arme**	**Origine**
1-2	Un couteau…	… de votre ancien maître
3-4	Une épée…	… petit(e), mais lourd(e).
5-6	Un sabre…	… de chevalier
7-8	Une épée longue…	… usé(e) par les ans
9-10	Un pic de guerre…	… simple mais pratique
11-12	Un épieu…	… marqué(e) de prières et de serments
13-14	Une hache de bataille…	… arraché(e) des mains du brigand que vous avez tué
15-16	Une chaîne…	… récemment forgé(e) et déjà éprouvé(e)
17-18	Une pierre taillée…	… encore taché(e) du sang de ses victimes
19-20	Un fouet…	… décoré(e) de pierres polies

BONUS DE DÉGÂTS

Des attributs élevés garantissent un bonus de dés de dégâts lorsque vous attaquez, qu'il s'agisse de dégâts de mêlée, d'armes à distance ou de dégâts mentaux. Les dégâts sont infligés avec les dés de combat.

- La **Constitution** offre des bonus pour les attaques de mêlée.
- La **Perception** offre des bonus pour les attaques à distance.
- La **Personnalité** offre des bonus pour les attaques mentales.

Référez-vous à la table ci-contre.

BONUS DE DÉGÂTS	
Attribut	**Bonus**
8 ou moins	Aucun
9	1
10-11	2
12-13	3
14-15	4
16+	5

Notez bien ces bonus sur votre feuille de personnage.

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE : DERNIERS RÉGLAGES

Le personnage de Charlotte est presque terminé.

Elle vérifie qu'elle a bien noté les bonus de l'étape précédente : attributs, compétences et talents. Elle a également noté les langues parlées par son personnage, les éléments de son histoire et le trait qui lui est associé, ses faits de guerre, et son équipement.

Sa résolution est de 9 (8+1), sa vigueur de 10 (8+2) et son or de 14 (12+2). Elle n'aura aucun bonus de mêlée ou d'attaque à distance car ses attributs Constitution et sa Perception n'ont qu'une valeur de 8. En revanche, avec 12 en Personnalité, elle dispose d'un bonus de +3 de dégâts pour les attaques mentales. Son personnage est donc capable d'épuiser les autres par la seule force de son esprit et le maniement de ses paroles.

Charlotte choisit le nom "Athala". N'ayant pas d'idée précise pour son âge, elle détermine qu'elle a 20 ans en additionnant sa plus faible valeur d'attribut avec la plus forte (8+12). Reste à déterminer sa personnalité et son apparence ; Charlotte décide que son personnage est vif d'esprit, un brin charmeur, mais prompt à se plonger dans des situations épineuses par ses paroles. Elle ajoute que son personnage aura les yeux verts et les cheveux châtains, rassemblés en une longue tresse, à la manière des Némédiens. Il ne lui reste qu'à décider, si ce n'est déjà fait, si son personnage est masculin ou féminin.

- NOM : Athala
- ÂGE : 20 ans
- APPARENCE : cheveux châtains tressés, yeux verts, mince
- PERSONNALITÉ : vif d'esprit, charmeur
- ARCHÉTYPE : Scélérat
- ORIGINE : Némédie
- TRAIT : Grand voyageur

Compétences	Expertise	Concentration
Acrobatie	3	3
Dressage	1	1
Athlétisme	1	1
Conseil	1	1
Discipline	1	1
Culture	2	2
Mêlée	2	2

Compétences	Expertise	Concentration
Parade	2	2
Persuasion	2	2
Résistance	2	2
Société	2	2
Furtivité	2	2
Survie	2	2
Vol	1	1

Agilité	Perception	Constitution	Coordination	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	8	8	10	12	8

- TALENTS : Agile, Cosmopolite, Courageux, Intimidation, Agilité féline
- LANGUES : némédien, kothique
- VIGUEUR : 10
- RÉSOLUTION : 9
- ENCAISSEMENT : Armure 2 (brigandine complète : Torse/Bras), Courage 1
- BONUS DE DÉGÂTS : Distance 0, Mêlée 0, Mental 3
- POINTS DE FORTUNE : 3
- OR : 14
- ÉQUIPEMENT : Sabre, dague, brigandine complète, bouclier, petit coffre de contrefaçons, héritage familial (petit sac de fragments de Mitra), bijoux primaires, pantalon, tunique à manches longues

Voilà donc enfin Athala, scélérat(e) némédien(ne), prêt(e) à l'aventure. Sa dague ne tardera pas à dérober les joyaux des trônes de la terre !

ENCAISSEMENT

Faites la somme des bonus d'encaissement conférés par les talents de votre personnage. Ce total est votre **Encaissement permanent de Courage**.

Les talents qui vous confèrent de l'encaissement d'armure viennent s'ajouter à la valeur d'encaissement de l'armure que vous portez pour former votre **Encaissement permanent d'Armure**.

Au combat, le moral ou la nature du couvert peuvent modifier l'encaissement, mais on parle alors d'encaissement conditionnel, qui ne modifie pas votre encaissement de départ.

NOM

Tout personnage a besoin d'un nom. Le nom incarne la personnalité de votre personnage ; idéalement, il doit venir de sa contrée d'origine. Si vous n'avez pas d'idée de nom, vous pouvez vous inspirer de la page suivante. Il est préférable de donner un nom original et vierge de toute existence à votre personnage plutôt que d'en reprendre un qui existe déjà, et qui risquerait de dérouter les autres joueurs.

ÂGE

Conan n'a pas attendu longtemps avant de parcourir les royaumes du sud et construire son illustre légende : dans une de ses premières aventures, il met à feu et à sang la forteresse aquilonienne de Venarium avec ses comparses cimmériens alors qu'il n'a même pas vingt ans. Votre personnage, cependant, n'a pas à être aussi jeune : vous pouvez décider qu'il s'agit d'un vétéran endurci, dans la force de l'âge, ou même plus vieux. L'essentiel est de rester cohérent ; un homme âgé ne décide pas de partir à l'aventure du jour au lendemain, mais peut encore prétendre à un trône pour régner sur quelque lointaine contrée. Si vous n'avez aucune idée de l'âge de votre personnage, faites la somme de son attribut le plus faible avec l'attribut le plus fort, et ajustez comme vous l'entendez.

PERSONNALITÉ

Vous connaissez déjà l'histoire qui a sculpté votre personnage. Il est temps de déterminer sa personnalité. Est-il plutôt colérique, ou plutôt insouciant ? Aventurier? Vindicatif ? Sage ? Tête brûlée ? Calme ? Farouche ? Cynique ? Maussade ? Même de simples adjectifs comme ceux-ci peuvent vous aider à la définir. Mais cela ne signifie pas que votre personnage sera ainsi toute sa vie ; Conan lui-même était d'abord sombre et farouche, avant de profiter des plaisirs de la vie et de manifester sa joie de temps à autre. Un personnage peut tout à fait évoluer et sa personnalité avec lui. Il reste important de définir un point de départ, ne serait-ce que pour le maître du jeu, qui doit se représenter chaque personnage, et l'impression que chacun peut donner aux autres.

APPARENCE

À quoi ressemble votre personnage ? Vous devez déjà connaître sa contrée d'origine et l'allure des habitants de ce pays. Votre personnage partage-t-il leur apparence ? Consultez ses attributs pour avoir des indices : une constitution élevée signifie en général que votre personnage est robuste et musclé. Est-il beau ou laid ? Remarquable, ou commun ? Comment est-il habillé ? A-t-il un vêtement fétiche, une tendance, une particularité ? Une devise, ou un serment ? À vous de décider de ces aspects. Il est souvent utile de donner une description visuelle de votre personnage pour aider les autres joueurs à se le représenter.

CRÉATION DE PERSONNAGE ALÉATOIRE

Vous pouvez rapidement créer un personnage de manière totalement aléatoire en lançant 9d20 (voir *Tableaux de création aléatoire* p.49). Consultez les tableaux des pages suivantes pour savoir à quoi vous en tenir. L'aléatoire a les défauts de ses qualités : vous allez voir apparaître des combinaisons que vous n'aviez absolument pas envisagées. Toutefois, les résultats obtenus ne sont pas gravés dans le marbre. Vous pouvez les modifier comme bon vous semble. Si vous vouliez jouer un Érudit plutôt qu'un Barbare, ignorez le résultat qui ne vous convient pas ; décidez que votre archétype est “Barbare” et lancez les dés pour le reste. Il en va de même pour les autres aspects de votre personnage.

NOMS DE PERSONNAGES

Les noms de la page suivante peuvent fournir l'inspiration manquante aux joueurs ou au maître du jeu en cas de besoin. Certains sont tirés des livres d'histoire, d'autres sont inventés, et tous peuvent être modifiés. Laissez libre cours à votre créativité. De nombreuses contrées (surtout les contrées *cosmopolites*) sont un véritable creuset qui rassemblent plusieurs origines, ce qui se reflète dans les noms de leurs habitants, qui viennent parfois d'un royaume voisin ou même d'une longue tradition familiale. D'une culture à l'autre, ou d'un groupe ethnique à l'autre, un même nom peut aussi connaître de subtiles variations, voire être déconstruit puis reconstruit, et réapparaître sous une toute autre forme.

Les histoires de Conan proposent évidemment de nombreux noms, dont certains sont assez courants. Attention cependant, car utiliser un nom connu peut semer le trouble parmi les autres joueurs et le maître du jeu ; ainsi il est conseillé de n'utiliser ces noms qu'avec parcimonie.

NOMS DE PERSONNAGES		
Origine	**Masculin**	**Féminin**
Aquilonie, Gunderland, Marches bossoniennes	Aelius, Casca, Cassius, Gaius, Galen, Octavian, Quintas, Severus, Sulla, Tiberio, Varro	Arria, Aurelia, Claudia, Delia, Emilia, Hypatia, Lavinia, Livia, Portia, Vibia
Argos	Actaeon, Agenor, Cepheus, Eteokles, Gordius, Hyllos, Latos, Nisus, Tydeus	Aglaia, Althaia, Arene, Cythonia, Danae, Diomenia, Ianthe, Ismene, Leda
Royaumes Noirs, Darfar, Keshan, Kush, Punt, Zembabwei	Amente, Ayele, Endale, Kagale, Kahero, Kenyatta, Mganga, Mubale, Mwando, Nastasen, Okang, Shanaka, Talharqa	Aluna, Asminia, Chanya, Dalila, Iras, Kanika, Kenyetta, Micere, Mirembe, Nagesa, Nmambi, Nyanath, Qalhata, Sala, Sudati
Royaume Frontalier	Agron, Edgard, Gavril, Guri, Ilian, Ivo, Korvin, Rikard, Vidian, Vulko	Anila, Edita, Eliza, Lillia, Mara, Mersada, Petya, Vlora, Zabela, Zana
Brythunie	Achila, Alaric, Braga, Gaiseric, Hunulf, Sigeric, Sisbert, Theodoric, Valamir, Videric	Anja, Elfrida, Greta, Hildegard, Natasa, Sabri, Sigrun, Sunilda, Thea, Ulrike, Zlata
Cimmérie	Aidan, Balor, Caith, Cormac, Donal, Ethain, Ingol, Liath, Niall, Roark, Ronan, Tuathal	Adara, Breanne, Dianan, Eithna, Iorwen, Maeve, Marella, Nuala, Urith, Wenna
Corinthie	Adelmo, Ambrosius, Casca, Drusus, Gaius, Lucan, Mallus, Petrus, Servius, Titus	Atia, Camilla, Cordelia, Indara, Luciana, Martina, Narcissa, Sabina, Tiberia, Vinicia
Hyperborée	Arno, Dobromil, Durko, Dusan, Jarek, Karel, Marek, Radek, Velek, Zoryn	Dobrila, Draza, Dusana, Milena, Neda, Rhada, Velina, Vera, Veruska, Zora
Hyrkanie	Borogul, Dashyin, Gunsem, Ketei, Khlaiun, Ong, Oqotur, Tuqu, Ulugan, Yesukai	Ajurin, Cheren, Davasuren, Ereden, Nergui, Nyam, Nyima, Oyun, Shria, Udbal
Iranistan	Ahmad, Amir, Haroun, Hasaan, Ibrahim, Khalid, Khemais, Mahmud, Sabah, Wakim	Asra, Ayele, Monira, Nadia, Naesa, Nalyssa, Samiha, Sana, Sureia, Zohra
Khitai	Cheuk, Guang, Heshen, Khosho, Khai, Kogen, Kuan, Quan, Shan, Tenji, Zhang, Zhuo	Feiyan, Hui, Jin-hua, Lai, Lian, Sung, Tse, Xi-lan, Yuan, Zhao, Zhi
Koth	Armenius, Aris, Florian, Leontius, Lothar, Maurus, Ovidio, Palladius, Tiberius, Vetranis,	Amina, Aniella, Etheria, Ghita, Gianna, Meloria, Sarina, Savia, Talita, Zaira
Némédie, Ophir	Alesso, Armatius, Attalus, Cyril, Dorian, Galenus, Hektor, Isidor, Melitius, Symeon	Althea, Basina, Cyra, Eudocia, Herena, Ionna, Ismene, Nereida, Nyssa, Pasara
Nordheim : Asgard ou Vanaheim	Asgrim, Brand, Egil, Einar, Gunnar, Haakon, Hrolf, Mord, Niall, Sigurd, Starkad	Aldis, Astrid, Gerda, Gudrun, Gunnhild, Helga, Ingrid, Sigrid, Thora, Thordis
Shem, Khoraja, Khauran	Aram, Elam, Hanud, Melech, Musa, Ninsun, Obares, Sargon, Zabium	Asiria, Inanna, Lilah, Nahrin, Nira, Rina, Samiria, Shira, Sufia, Urshana, Zabihi
Stygie	Amen-Ophis, Hapu-Seneb, Harkouf, Hetep-Sekhem, Khephren, Khonsa, Ptah-Hotep, Sa-Nekht, Semer-Teph, Seostris	Amendiris, Herit, Itakare, Khamaat, Khnemi, Maatkare, Mereret, Nefertari, Nekhbet, Sekhmet
Turan	Ahmet, Aslan, Azim, Burak, Damad, Irfan, Ishan, Kemal, Mahmut, Nazim, Sadik	Adalet, Damla, Emine, Ferah, Hayat, Nadiye, Nazan, Rana, Semra, Zehra
Vendhya	Arun, Ashok, Chandra, Harnath, Kishan, Murali, Naresh, Raghavan, Ramesh, Sardar	Asira, Bhaina, Challa, Hemanti, Indali, Jhala, Kheli, Mira, Savita, Vimala
Zamora	Ashari, Hazir, Ibrahim, Hamid, Maraphis, Pelagon, Salabus, Sargis, Tolmos, Xanthes	Amestris, Adula, Cyra, Izdihar, Lissa, Natara, Nuriya, Rahna, Sadiya, Tanit
Zingara	Ariando, Alfonso, Baltasar, Dario, Fausto, Isidro, Lazero, Rodrigo, Silvio, Teodoro	Adelina, Celina, Estella, Isabella, Marcela, Marisa, Rosalia, Talita, Yolanda, Zélia

Ces noms ont été sélectionnés pour donner une vaste gamme de choix possibles et ne reflètent aucunement les cultures ou étymologies du monde réel.

Une fois que vous avez terminé la création de votre personnage aléatoire, à vous de lui donner un peu de consistance et d'imaginer de quelle manière son histoire s'est construite.

TABLEAUX DE CRÉATION ALÉATOIRE

Ces tableaux reprennent les étapes de la création de personnage en les abrégeant considérablement. Les résultats sont présentés dans la suite de ce chapitre. Après chaque tableau, un paragraphe vous donne les références et pages à consulter. Pour créer aléatoirement votre personnage, lancez 9d20 :

- Attribuez 2d20 au tableau ci-dessous et faites-en la somme pour déterminer la contrée d'origine de votre personnage, ainsi que le talent et la langue qui y sont associés (voir le tableau *Origine, Talent et Langue* p.14). Le *chapitre 8 : Le monde hyborien* s'attarde sur chaque contrée en détail.

- Attribuez 4d20 au tableau *Aspects d'attribut, Caste et Archétype* de la page suivante. N'assignez qu'un seul dé à la colonne Caste (voir p.18-29) et *Archétype* (voir p.29-35) mais assignez-en deux à la colonne *Aspects d'attribut*, pour obtenir deux résultats séparés. Les aspects d'attribut viennent modifier vos attributs de départ ; voyez l'*Étape 4 : Histoire* pour plus d'informations.

- Attribuez enfin 3d20 au tableau *Nature, Éducation et Faits de guerre* à raison d'un d20 par colonne. Ces aspects décrivent sommairement la nature (voir p.35), l'éducation (voir p.37) et les faits de guerre (voir p.40) de votre personnage ; en d'autres termes, son histoire et les expériences qu'il a vécues.

ORIGINE

Jet	Origine	Jet	Origine	Jet	Origine
2-7	Aquilonie	18	Koth	28	Khauran
8-9	Marches bossoniennes	19	Argos	29	Zembabwei
10	Keshan	20	Gunderland	30	Punt
11	Kush	21	Brythunie	31	Royaumes Noirs
12	Khoraja	22	Némédie	32	Darfar
13	Cimmérie	23	Zamora	33-34	Turan
14	Hyperborée	24	Shem	35-36	Hyrkanie
15	Royaume Frontalier	25	Zingara	37-38	Iranistan ou Afghulistan
16	Nordheim : Asgard ou Vanaheim	26	Corinthie	39	Vendhya
17	Ophir	27	Stygie	40	Khitai

EXEMPLE DE CRÉATION DE PERSONNAGE ALÉATOIRE

Thomas décide de créer un personnage aléatoire. Il lance 9d20 et les dispose de gauche à droite comme ils viennent : 12, 10, 19, 20, 10, 15, 16, 19 et 15.

Il attribue les deux premiers (12 et 10) au tableau Origine ci-dessus : le total fait 22, désignant la Némédie comme contrée d'origine.

Il attribue ensuite 4d20 (19, 20, 10 et 15) au tableau Aspects d'attribut, Caste et Archétype. Il lit les deux premiers résultats dans la première colonne, ce qui lui donne deux fois l'aspect d'attribut "Sage et Amical" (voir l'exemple donné p.18). Le troisième résultat définit sa caste (Marchand) et le quatrième son archétype (Érudit). Mais Thomas ne veut pas être un érudit et décide d'être un Scélérat à la place.

Les 3d20 restants (16, 19 et 15) sont attribués au dernier tableau et donnent une nature stoïque, une éducation sous la contrainte et le fait de guerre a survécu à un massacre. Thomas est satisfait de ce résultat.

Fort de ces informations, Thomas peut maintenant noter tous ces aspects sur sa feuille de personnage et aller consulter les sections correspondantes pour étoffer l'idée qu'il se fait de ce type de personnage, et consulter les attributs, talents et capacités qui lui sont réservés.

ASPECTS D'ATTRIBUT, CASTE ET ARCHÉTYPE			
Jet	Aspects d'attribut	Caste	Archétype
1-2	Précis et Vigilant	Artisan	Archer
3-4	Brave ou Téméraire	Serf / Esclave évadé	Barbare
5-6	Charismatique	Fermier	Mercenaire
7-8	Habile	Berger	Guerrier noble
9-10	Œil de lynx	Marchand	Nomade
11-12	Rapide et Noueux	Paria	Pirate
13-14	À l'aise en société	Petite noblesse	Prêtre
15-16	Fort et Résolu	Clergé	Érudit
17-18	Guerrier-né	Guerrier	Scélérat
19-20	Sage et Amical	Guerrier	Sorcier/Chamane

NATURE, ÉDUCATION ET FAITS DE GUERRE			
Jet	Nature	Éducation	Faits de guerre
1-2	Prudent	Contre la volonté de vos parents	a vaincu une bête sauvage
3-4	Curieux	À l'étranger	a perdu tous ses biens
5-6	Exemplaire	Sur le champ de bataille	a gagné (et perdu) un grand trésor
7-8	Avisé	Sous la coupe d'un brillant tuteur	a gagné les faveurs d'un noble local
9-10	Pragmatique	Un mentor âgé	a empêché un désastre
11-12	Manipulateur	Sur les traces familiales	a naufragé
13-14	Sournois	Livré à vous-même	a survécu à un duel
15-16	Stoïque	À vos propres conditons	a survécu à un massacre
17-18	Sympathique	Traditionnelle	a survécu à la cour
19-20	Hostile	Sous la contrainte	a survécu au chamanisme ou à la sorcellerie

CRÉATION DE PERSONNAGES ALTERNATIVE

Les règles données dans ce chapitre sont conçues pour générer des personnages puissants capables de rivaliser avec Conan, Valeria, Amalric, Bêlit et leurs semblables. Les maîtres du jeu qui voudraient des personnages d'un autre calibre peuvent choisir une méthode alternative de création de personnage. Les quatre configurations suivantes répondent à ce souhait. À vous de les combiner ou de les adapter comme vous l'entendez.

LES OMBRES DU PASSÉ

Même s'il reste de rares lignées pré-cataclysmiques à l'Âge Hyborien, la plupart se sont amenuisées ou ont disparu. En conséquence, privés de ce glorieux héritage, les personnages ne peuvent atteindre les sommets de leurs illustres ancêtres, et sont limités comme suit :

- Les valeurs d'attribut de départ commencent à 6 (et non 7). Les joueurs peuvent toujours réduire jusqu'à deux attributs de -1 pour en augmenter deux autres de +1. Il n'est pas possible de diminuer ou d'augmenter deux fois le même attribut.
- Le maximum d'attribut est 12 (au lieu de 14). Il ne peut jamais être excédé, ni à la création de personnage, ni par une amélioration future.
- Le talent *Lignée ancienne* est indisponible.
- Les compétences sont bloquées à +3 lors de la création de personnage, mais peuvent excéder ce maximum ultérieurement avec l'accord du maître du jeu. À défaut, les améliorations de compétences qui les feraient dépasser ce maximum de +3 sont perdues.



L'ANCIENNE TARANTIA

Une configuration difficile qui met les personnages des joueurs dans des conditions de départ défavorables, sans équipement ou fonds propres. Avec ces règles, les personnages débutent l'aventure avec ce qu'ils ont sur le dos pour seuls vêtements, et autant de pièces d'or que la moitié de leur valeur de Personnalité (arrondi à l'inférieur). Tout cet or doit être dépensé avant le début de la campagne ; à défaut, il est perdu.

- Chaque personnage commence la campagne avec un ou deux objets, à la discrétion du maître du jeu : une arme de mêlée, un vêtement épais, ou même une paire de menottes brisées.
- Le maître du jeu doit bien préciser qu'il va utiliser cette configuration avant que les joueurs ne commencent à créer leur personnage.

LA MAIN DU DESTIN

Par défaut, vous avez le droit d'ignorer ou de relancer les jets de dé qui ne vous conviennent pas lors de la création de votre personnage. Dans cette configuration, vous devez accepter le résultat des dés, quoi qu'il arrive.

- Le maître du jeu peut permettre aux joueurs de choisir leur archétype et contrée d'origine, mais le reste des aspects à définir sera déterminé au hasard.

UNE COMPAGNIE DE HÉROS

La marge de manœuvre est tellement grande lors de la création d'un personnage qu'un même groupe de joueurs peut rassembler une bande d'individus tout à fait hétéroclite difficile à fédérer. Pour éviter un tel écueil, le maître du jeu peut exiger tout ou partie des éléments suivants :

- Les personnages doivent tous parler la même langue (qu'ils choisissent).
- Les personnages doivent tous avoir l'Expertise d'une compétence requise par la campagne ; par exemple, la compétence Navigation pour un thème pirate, la compétence Société pour une intrigue de cour, ou la compétence Survie pour une aventure en plein cœur des Terres Sauvages Pictes.
- Certains archétypes peuvent être interdits ; un Pirate sera bien loin d'être utile dans les étendues désolées et vierges de tout océan de Cimmérie ou d'Hyperborée.









“La réputation de Conan l’avait précédé, même jusqu’au lointain Keshan ; ses exploits alors qu’il était chef des corsaires noirs, ces loups des côtes méridionales, avaient rendu son nom célèbre, admiré et craint d’un bout à l’autre des royaumes noirs. Il ne refusa pas de passer les épreuves concoctées par les seigneurs à la peau foncée. Les escarmouches le long de la frontière étaient incessantes et elles offrirent au Cimmérien nombre d’occasions de démontrer son habileté au corps à corps. Sa férocité téméraire impressionna les seigneurs du Keshan, qui connaissaient déjà sa réputation en tant que meneur d’hommes.”

— Les Dents de Gwahlur

CHAPITRE 3



COMPÉTENCES ET TALENTS



Après les attributs, les compétences et talents définissent les aptitudes de votre personnage. Ce chapitre donne la liste des compétences individuelles pour lesquelles votre personnage peut s'entraîner assortie de nombreux exemples, des instructions pour mener des tests qui peuvent affecter l'utilisation de ces compétences, les arbres de talents associés à chaque compétence, et l'effet des points d'Héroïsme.

PRÉSENTATION D'UNE COMPÉTENCE

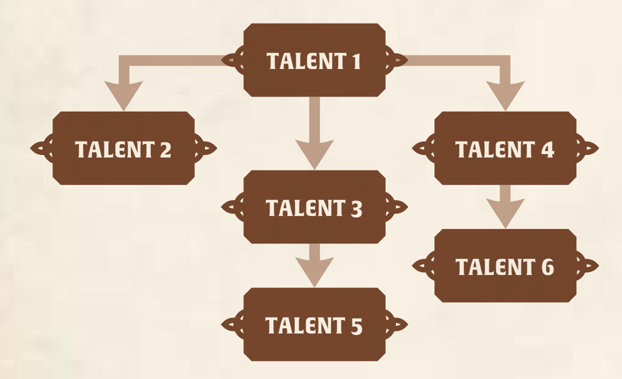
Chaque compétence est présentée sous le format suivant

TITRE DE LA COMPÉTENCE (ATTRIBUT ASSOCIÉ)

Un bref texte décrit la compétence, la manière dont elle sera utilisée en jeu, les aspects qu'elle régit, et dans quelle mesure son attribut l'affecte.

- **Usages communs :** une liste d'exemples d'utilisation.
- **Modificateurs de difficulté :** les conditions ou situations qui peuvent faire varier la difficulté des tests faisant appel à cette compétence.
- **Dépenses d'Héroïsme :** comment dépenser des points d'Héroïsme pour augmenter les chances de succès et comment ceux-ci affectent la compétence.

GÉNÉALOGIE ET LISTE DES TALENTS



L'arbre se lit en suivant les flèches :

- le talent 1 (talent d'ouverture) doit être appris avant les talents 2, 3 ou 4.
- le talent 5 requiert le talent 3 ; le talent 6 requiert le talent 4.

Nom du talent 1

Prérequis : prérequis de talent ou de compétence (X représente le niveau minimum d'Expertise, de Concentration ou de talent requis)

Niveaux disponibles : le chiffre indiqué (X) donne le nombre de niveaux disponibles dans ce talent (si rien n'est indiqué, c'est qu'il n'y a qu'un seul niveau : la valeur est de 1).

De nombreux talents peuvent être appris plusieurs fois pour en augmenter le **niveau**.
Certains talents accordent des bénéfices en fonction du nombre total de niveaux appris dans les talents associés à une même compétence. Dans ce cas, tout talent qui n'a pas de "niveaux disponibles" indiqué compte pour 1.



ACROBATIE (AGILITÉ)

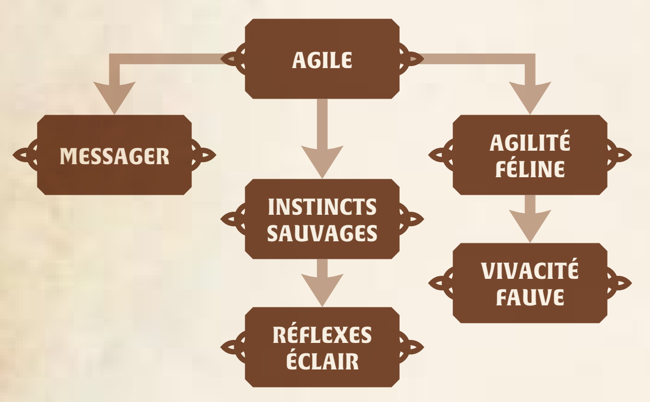
Cette compétence indique le contrôle de votre corps, et rassemble les aptitudes à sauter, rouler ou plonger. Esquiver une attaque à Distance ennemie fait aussi appel à l'Acrobatie. C'est encore l'Acrobatie que l'on utilisera pour déterminer vos réflexes, votre agilité, et votre capacité à coordonner vos mouvements pour surmonter un obstacle ou éviter une attaque.

- **Usages communs :** esquiver une attaque à Distance, un piège, se livrer à des acrobaties, se réceptionner.
- **Modificateurs de difficulté :** armure, terrain difficile, distraction ou perturbation, encombrement, mauvais temps.
- **Dépenses d'Héroïsme :** l'Héroïsme sera utilisé pour déterminer l'aspect et le style global de la manœuvre. Les circonstances du test peuvent provoquer des dépenses spécifiques. Un test d'acrobatie pour esquiver une attaque peut profiter des dépenses d'Héroïsme propres au combat (voir p.268).



En cas de chute, l'Héroïsme peut permettre de réduire les dégâts infligés, voire de permettre à un personnage de retomber sur ses pieds.

ARBRE DE TALENTS



Agile

Prérequis : Expertise 1 (Acrobatie)
Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test d'Acrobatie mais devez conserver le second résultat.

Agilité féline

Prérequis : *Agile*
Niveaux disponibles : 2
Vous bénéficiez d'une souplesse naturelle, ou vous êtes un voleur accompli ; vous pouvez faire des bonds extraordinaires et retomber sur vos pieds sans effort. Lorsque vous faites un test d'Acrobatie pour sauter ou bondir, réduisez la difficulté de 1 pour chaque niveau d'Agilité féline.
Si la difficulté tombe à Simple (D0), le test est une réussite automatique. De plus, pour chaque niveau d'Agilité féline, vous gagnez 2 dés de Couvert supplémentaire lorsque vous devez subir des dégâts de chute.

Messager

Prérequis : *Agile*
Niveaux disponibles : 2
Les messagers doivent courir dans des conditions difficiles et franchir des terrains où même une chèvre reculerait. Ils apprennent à reconnaître l'environnement et à s'y adapter en profitant du terrain. Pour chaque niveau de Messager, vous pouvez réduire de 1 la difficulté de tout test d'Acrobatie pour franchir des obstacles, des barrières, des dangers ou tout autre type de terrain difficile.

Instincts sauvages

Prérequis : *Agile*
Vous ne restez jamais immobile et êtes très difficile à ajuster à distance. Si vous utilisez une action standard ou mineure pour vous déplacer à votre tour, toute attaque à Distance portée contre vous voit sa difficulté augmenter d'un cran.

Réflexes éclair

Prérequis : *Instincts sauvages*, Expertise 2 (Acrobatie)
Vos réflexes vous permettent de ne jamais être pris au dépourvu. Lorsque la situation vous demande de résister à la surprise, vous gagnez 2 points d'Héroïsme bonus.

Vivacité fauve

Prérequis : *Agilité féline*
Vous pouvez utiliser Acrobatie à la place de Parade lorsque vous tentez une Réaction de Défense, réduisant le montant de Fatalité généré de 1 (avec un minimum de 0).

ALCHIMIE (INTELLIGENCE)

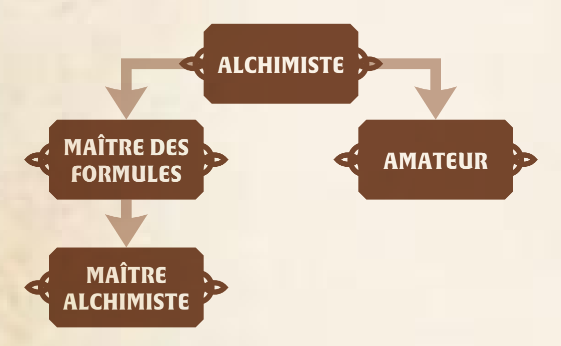
Vous connaissez les théories et philosophies alchimiques, tant pour leurs applications pratiques que pour les connaissances qu'elles exigent. Elles comprennent le secret de la matière, les disciplines que sont la chimie et la métallurgie, et même quelques considérations

COMPÉTENCES, ATTRIBUTS ET UTILISATIONS		
Compétence	**Attribut**	**Utilisation**
Acrobatie	Agilité	Se déplacer rapidement à travers des terrains difficiles. Sauter. Éviter les dégâts de chute. Esquiver les attaques à distance.
Alchimie	Intelligence	Mener des expériences et assembler des artifices alchimiques. Comprendre les méthodes alchimiques. Analyser les produits chimiques, les plantes, les métaux.
Armes à distance	Coordination	Porter des attaques à distance. Identifier ou entretenir des armes à distance.
Art de la guerre	Intelligence	Connaître des tactiques, stratégies et aspects logistiques de guerre. Servir et entretenir des engins de siège. Commander des groupes de combat. Mener une reconnaissance.
Artisanat	Intelligence	Créer, entretenir et réparer des structures, outils et appareils. Connaître les métiers de la forge, de la tannerie, de la menuiserie, de la maçonnerie et autres champs d'ingéniérie. Fabriquer des armes, arcs et armures.
Athlétisme	Constitution	Forcer des terrains difficiles. Escalader. Nager. Utiliser sa force physique.
Commandement	Personnalité	Donner des ordres à des subordonnés. Exercer sa volonté. Coordonner des alliés.
Conseil	Personnalité	Traiter la Résolution perdue et les Traumatismes.
Culture	Intelligence	Avoir une culture générale utile au quotidien. Connaître l'histoire et les événements récents. Savoir rechercher des événements historiques via certaines sources comme Le Livre de Skelos.
Discipline	Volonté	Résister au choc de la bataille. Résister aux mesures coercitives ou à la persuasion. Maintenir sa concentration. Récupérer de la perte de Résolution ou d'un Traumatisme.
Dressage	Personnalité	Apaiser les animaux sauvages. Dresser et s'occuper des animaux domestiques. Monter des bêtes de somme. Identifier différents animaux.
Furtivité	Agilité	Se déplacer en silence. Se cacher rapidement. Dissimuler des objets. Se déguiser.
Intuition	Perception	Scruter les lieux, les personnes, et les renseignements qu'ils cachent. Reconnaître un schéma. Déceler le mensonge ou la présence du non-naturel et du surnaturel.
Linguistique	Intelligence	Parler des langues supplémentaires. Être lettré. Reconnaître les langues et accents. Déchiffrer d'anciennes langues ou codes. Traduire des documents ou des conversations.
Mêlée	Agilité	Porter des attaques au corps-à-corps. Identifier les armes de mêlée et leurs qualités, et les entretenir.
Navigation	Coordination	Manœuvrer et reconnaître les navires de l'Âge Hyborien, du Styx à l'Océan Occidental, en passant par la mer de Vilayet.
Observation	Perception	Trouver ce qui est caché. Noter les éléments inhabituels ou extraordinaires.
Parade	Coordination	Bloquer les attaques de mêlée. Identifier des styles de combat.
Persuasion	Personnalité	Convaincre les autres de faire ce que vous demandez par le charme ou l'intimidation.
Résistance	Constitution	Récupérer naturellement de la perte de Vigueur ou d'un Traumatisme. Résister au poison, à la maladie et aux effets climatiques et environnementaux.
Société	Personnalité	Connaître l'économie des royaumes hyboriens. Acheter et vendre des objets au meilleur prix. Faire affaire avec les marchands de la Route des Rois.
Soin	Intelligence	Traiter les dégâts physiques et les blessures. Diagnostiquer et traiter la maladie et le poison. Déterminer les causes de la mort.
Sorcellerie	Volonté	Connaître et déceler les effets de la sorcellerie et des sorciers. Lancer des sorts. Identifier toute présence non naturelle.
Survie	Perception	Évoluer dans des environnements non familiers. Trouver un abri. Éviter les dangers de l'environnement. Traquer une cible.
Vol	Perception	Forcer des serrures ou désarmer des pièges. Distraire l'attention. Identifier les forces et faiblesses des mesures de sécurité. Comprendre le crime et l'activité criminelle. Interagir avec les criminels.

philosophiques sur la nature de l'existence. Chaque niveau de cette compétence vous offre la formule d'un artifice alchimique (voir p.163).

- **Usages communs :** comprendre les traités d'alchimie, reconnaître les philosophies alchimiques, rassembler ou analyser des indices, rechercher des sujets alchimiques, créer et utiliser des composés alchimiques. Vous pouvez réaliser n'importe lequel des artifices alchimiques Simples (D0) (voir *chapitre 7 : Sorcellerie* pour plus d'informations).
- **Modificateurs de difficulté :** distraction ou perturbation, équipement (équipement alchimique, laboratoire), mauvais temps, méconnaissance ou complexité. Un test d'Alchimie réalisé pour accomplir une activité académique ou philosophique nécessite un environnement spécifique et les tâches complexes demandent beaucoup de temps. Utiliser des substances alchimiques est beaucoup plus rapide.
- **Dépenses d'Héroïsme :** la majorité des points d'Héroïsme dépensés dans des tests d'Alchimie le sera pour obtenir plus de détails après la collecte ou l'analyse d'un indice spécifique, ou après une recherche. Comme pour bien d'autres compétences, chaque point d'Héroïsme dépensé dans un test pour enquêter, rechercher ou analyser vous permet de poser une question au MJ, qui doit alors vous répondre de façon honnête (sans forcément vous donner tous les détails).

TALENTS D'ALCHIMIE



Alchimiste

Prérequis : Expertise 1 (Alchimie)
Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test d'Alchimie mais devez conserver le second résultat. Avec ce talent, vous pouvez utiliser Alchimie à la place d'Armes à distance lorsque vous utilisez une arme alchimique.

Maître des formules

Prérequis : *Alchimiste* ou *Protecteur* (arbre de talents Sorcellerie)
La plupart des alchimistes ont une recette de prédilection et en usent et abusent, la maîtrisant à la perfection. Lorsque vous choisissez ce talent, choisissez un type d'artifice alchimique : poudre explosive, pollen de lotus, etc. Lorsque vous utilisez cet artifice, vous pouvez tenter des tests de difficulté supérieure pour en augmenter les effets. Voyez p.163 dans le chapitre 7 : Sorcellerie pour plus d'informations.

Maître alchimiste

Prérequis : *Maître des formules*
Vous avez élevé votre niveau d'exigence à tel point que c'en est une obsession : vous testez et retestez des formules éprouvées et fabriquez des outils uniques pour peser et séparer résines, fluides, pollen, poussières et métaux. Lorsque vous travaillez avec des ingrédients sur un artifice alchimique pour lequel vous avez le talent Maître des formules, vous pouvez lancer 1 : si vous obtenez un Effet, vous récupérez la plus grande partie de l'ingrédient. Cela ne compte que pour un ingrédient : le reste est consommé normalement.

Amateur

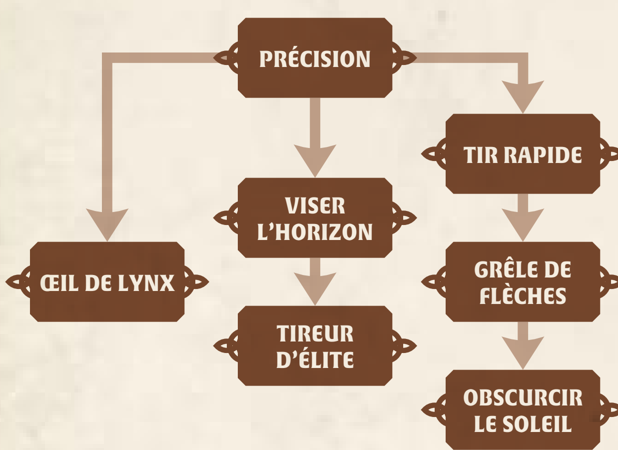
Prérequis : *Alchimiste*
Vous avez étudié beaucoup de formules alchimiques mais préférez faire vos propres découvertes en expérimentant. Vous pouvez faire tous les artifices alchimiques que vous souhaitez, mais au prix fort : pour passer un test d'Alchimie qui vous permettrait de réaliser un artifice alchimique pour lequel vous n'avez pas le talent Maître des formules, vous devez dépenser trois fois plus d'ingrédients que nécessaire.

ARMES À DISTANCE (COORDINATION)

Cette compétence regroupe l'utilisation et l'entretien des armes à distance (armes de jet, arcs, arbalètes et frondes), et la connaissance des dégâts qu'elles infligent.

- **Usages communs :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action*. Identifier les armes à distance, les blessures qu'elles causent ou les styles de combat à distance, entretenir convenablement les armes à distance et leurs munitions.
- **Modificateurs de difficulté :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action*. Les usages hors combat sont affectés par la Distance (distance de l'arme ou de la blessure à identifier), ou la méconnaissance ou complexité (types d'armes inconnus).
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action*. Les usages hors combat permettent d'acquérir des informations plus détaillées ou plus spécifiques pour chaque point d'Héroïsme dépensé.

TALENTS D'ARMES À DISTANCE



Précision

Prérequis : Expertise 1 (Armes à distance)
Lorsque vous portez une attaque avec une arme à distance, vous pouvez relancer autant de dés de dégâts que vous avez de niveaux de talents d'Armes à distance. Vous devez conserver le second résultat.

Œil de lynx

Prérequis : *Précision*
Vous portez des attaques précises et redoutables. Vous pouvez dépenser une action mineure avant de porter une attaque à Distance pour soigner votre tir. Si vous le faites, gagnez 1 point d'Héroïsme pour cette attaque.

Viser l'horizon

Prérequis : *Précision*
Vous avez appris à décocher des flèches à courte, moyenne ou longue portée, et savez compenser d'instinct les variations dues au modèle de l'arme, aux conditions météorologiques et aux autres anomalies. Lorsque vous tirez à une portée qui n'est pas la portée optimale de votre arme, vous pouvez réduire la pénalité d'un cran (min.0).

Tireur d'élite

Prérequis : *Viser l'horizon*, Concentration 3 (Armes à distance)
Vous êtes un tireur hors pair. Vous gagnez 1 point d'Héroïsme bonus sur vos attaques à Distance, mais il ne peut pas être utilisé pour augmenter les dégâts de l'attaque, ni conservé dans la réserve du groupe.

Tir rapide

Prérequis : *Précision*, Expertise 2 (Armes à distance)
Vous savez enchaîner les tirs à grande vitesse. Lorsque vous utilisez une arme à distance avec la qualité Volée, vous pouvez dépenser une action mineure pour augmenter votre fréquence d'attaque et dépenser deux Charges. Vous gagnez 1d20 bonus et +1 de dégâts pour chaque Charge ainsi dépensée.



Grêle de flèches

Prérequis : *Tir rapide*
Lorsque vous tentez une attaque à Distance avec une arme qui a la qualité Volée, vous pouvez dépenser 1 Charge pour utiliser la dépense d'Héroïsme Cible secondaire pour 1 point d'Héroïsme (au lieu de 2).

Obscurcir le soleil

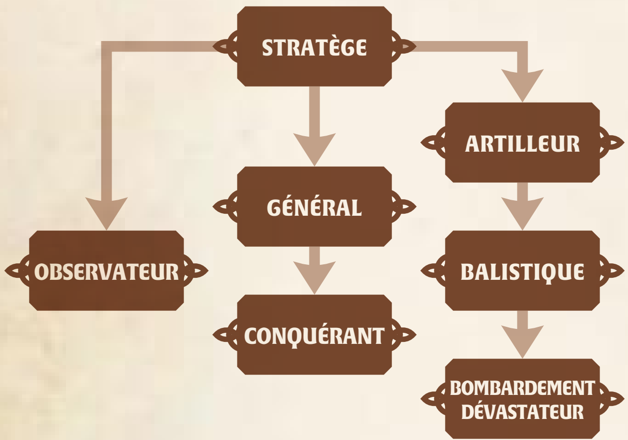
Prérequis : *Grêle de flèches*
Lorsque vous visez un groupe avec une attaque à Distance, la dépense d'Héroïsme Cible secondaire n'inflige pas seulement la moitié des dégâts aux cibles secondaires, mais l'intégralité des dégâts.

ART DE LA GUERRE
(INTELLIGENCE)

Cette compétence régit la capacité à utiliser des outils et armes de guerre, soit pour prendre d'assaut une fortification, soit pour la défendre. Les armes de siège sont trop imposantes pour être transportées par un être humain : même les plus petites sont des constructions colossales. Vous être cependant capable d'en utiliser et comprenez les principes et les stratégies de combat, comme assaillant ou comme défenseur.

- **Usages communs :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action*. Identifier les armes de siège, détecter les faiblesses d'une fortification, comprendre les tactiques des grandes batailles.
- **Modificateurs de difficulté :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action*. Les usages hors combat sont affectés par la Distance (distance de l'arme, de la fortification ou du stratagème à identifier), ou la méconnaissance ou complexité (types d'armes, de fortifications ou de stratagèmes inconnus ou inhabituels).
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action*. Les usages hors combat permettent d'acquérir des informations plus détaillées ou plus spécifiques pour chaque point d'Héroïsme dépensé.

TALENTS D'ART DE LA GUERRE



Stratège

Prérequis : Expertise 1 (Art de la guerre)
Vous êtes un soldat expérimenté qui a participé à de nombreuses batailles, capable d'attaquer comme de défendre des fortifications. Lorsque vous traversez un obstacle ou un terrain handicapant, ou que vous contournez un danger, vous gagnez le bénéfice de Couvert léger (2 d'Encaissement de Couvert) contre les attaques d'armes à distance, dont les armes de siège.

"As-tu vu beaucoup de guerres ?

– Je suis né au cours d'une bataille, répondit-il, avant de planter ses dents puissantes dans un énorme bout de viande et d'en arracher un bon morceau. Les premiers sons qu'ont entendu mes oreilles ont été le fracas des épées et les hurlements des combats à mort. J'ai pris part à des vendettas, des guerres tribales, et des campagnes impériales.

– Mais sais-tu commander à des troupes et disposer des armées en lignes de bataille ?

– Eh bien, je peux essayer, rétorqua-t-il, imperturbable. Ça n'est rien d'autre qu'un duel à l'épée sur une plus grande échelle. Tu engages ton adversaire, un coup d'estoc, un coup de taille ! Et soit sa tête s'envole, soit c'est la tienne."

— Échange entre Yasmela et Conan, Le Colosse noir

Observateur

Prérequis : *Stratège*
Vous êtes habitué à reconnaître les positions ennemies et les rapporter à votre chef. Lorsque vous aidez à préparer ou à prévenir une embuscade, ou lorsque vous combattez comme observateur d'artillerie, vous pouvez lancer toute votre réserve de dés d'Art de la guerre plutôt qu'un seul d20.

Général

Prérequis : *Stratège*
Niveaux disponibles : 3
Vous savez coordonner les actions de vos soldats mieux que personne. Lorsque vous menez une armée ou un groupe de guerriers, vous pouvez utiliser Art de la Guerre à la place de Commandement, Conseil ou Persuasion. De plus, vous pouvez créer une suite de guerriers fidèles (Parti, Escouade) d'une taille égale à votre Concentration (Art de la Guerre) x le nombre de niveaux dans ce talent. Par exemple, si vous avez Général 2 et Concentration 2 (Art de la Guerre), vous pouvez créer une Escouade de 4 guerriers. Les guerriers de votre suite doivent être choisis avant de combattre, ils doivent être des combattants dévoués qui se sont entraînés avec vous, et doivent être à portée de voix pour profiter des avantages que vous leur conférez. Les autres PJ ne profitent pas de ces avantages, même s'ils sont sous votre contrôle ; on les considère comme des élites, alors que des soldats ou guerriers normaux sont des sbires.

Conquérant

Prérequis : *Général*, Expertise 2 (Art de la guerre)
Vous avez maintenant appris à confronter votre suite (voir Général) à de farouches ennemis ; tout guerrier qui en fait partie ajoute 1d20 bonus aux tests de Mêlée, Parade, Armes à distance et Art de la guerre. Les guerriers de votre suite n'ont plus besoin d'être à portée de voix pour bénéficier des avantages de votre présence. Comme pour le talent

Général, les autres PJ ne bénéficient pas de ces avantages, même si vous les contrôlez.

Artilleur

Prérequis : *Stratège*, Expertise 1 (Art de la guerre)
Vous savez parfaitement vous servir d'une arme de siège. Lorsque vous attaquez avec une telle arme, vous pouvez relancer autant de dés de dégâts que vous avez de niveaux de talents d'Art de la guerre. Vous devez conserver le second résultat.

Balistique

Prérequis : *Artilleur*
Niveaux disponibles : 3
Vous savez manier de lourdes armes à distance, même imprécises ; vous avez appris les techniques qui permettent de les utiliser efficacement. Pour chaque niveau de Balistique, vous pouvez réduire la difficulté d'un test d'Art de la guerre pour attaquer avec une arme de siège d'un cran (min. Commun, D1). Chaque niveau de Balistique augmente aussi les dégâts infligés par une arme de siège de +1 .

Bombardement dévastateur

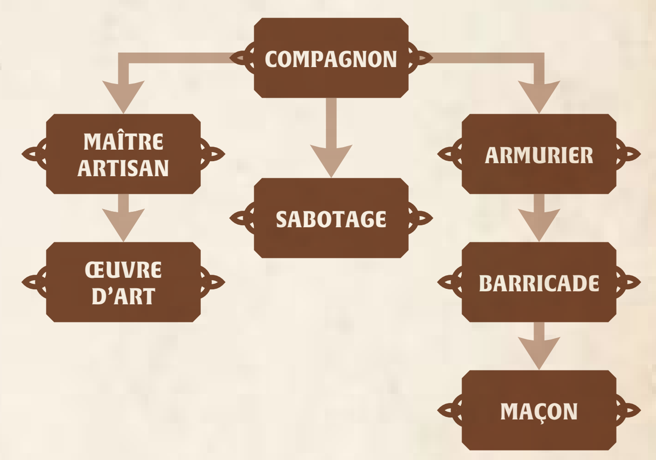
Prérequis : *Balistique*, Expertise 2 (Art de la guerre)
Les armes de siège n'ont plus aucun secret pour vous et vous savez les utiliser pour briser le moral aussi bien que la pierre. Après chaque attaque d'arme de siège réussie, vous pouvez dépenser 2 points d'Héroïsme pour lancer un Bombardement dévastateur. Ce bombardement force toutes les créatures qui se trouvent à Courte portée de la cible à résoudre un test de Discipline Commun (D1), ou subir des dégâts mentaux équivalents aux dégâts infligés par l'attaque. De plus, tout point d'Héroïsme dépensé pour ajouter des dégâts au Bombardement dévastateur ajoute 2 points de dégâts au lieu d'un seul.

ARTISANAT (INTELLIGENCE)

Cette compétence régit la compréhension de la création et de l'entretien d'outils et de structures. Elle recouvre de nombreux champs d'expertise et inclut des disciplines telles que la forge, la menuiserie ou la maçonnerie.
L'artisanat est une vaste compétence qui comprend une large gamme de tâches et situations. Le MJ a de nombreux éléments à prendre en compte lorsqu'il juge de l'efficacité de l'utilisation de cette compétence, pour s'assurer qu'elle n'est ni excessivement efficace, ni complètement inutile.

- **Usages communs :** identifier, construire, réparer, entretenir ou démonter des outils, structures et autres objets manufacturés. La compétence Artisanat peut se substituer à la compétence Soin lorsqu'il est question de réparer des dégâts provoqués sur des objets, outils ou structures inanimées.
- **Modificateurs de difficulté :** lumière, distraction ou perturbation, distance (pour l'identification uniquement), équipement (outils, ateliers), mouvement aléatoire, temps, méconnaissance ou complexité.
- **Dépenses d'Héroïsme :** la plupart du temps, dépenser des points d'Héroïsme pour un test d'Artisanat réduira le temps passé à la tâche ou en améliorera la qualité finale.

TALENTS D'ARTISANAT



Compagnon

Prérequis : Expertise 1 (Artisanat)
Vous avez été apprenti, et connaissez les rigueurs du métier. Lorsque vous résolvez un test d'Artisanat, vous pouvez soit lancer 1d20 supplémentaire, soit ajouter 1 point de Fatalité pour réduire la difficulté du test d'un cran, avec un minimum de 0.

Maître artisan

Prérequis : *Compagnon*, Expertise 2 (Artisanat)
Niveaux disponibles : 3
Vous travaillez plus vite que les artisans classiques et savez faire bon usage de certains objets a priori anodins. Avec un test d'Artisanat de niveau Délicat (D2), vous pouvez adapter les objets que vous avez sous la main pour résoudre un problème. Votre solution est à usage unique, sauf si vous dépensez des points d'Héroïsme : chaque point vous permet de réutiliser cette solution ultérieurement. Une fois que vous avez épuisé votre solution, l'objet concerné est inutilisable, y compris pour son usage d'origine.
Lorsque vous avez accès à vos outils, vous gagnez des points d'Héroïsme bonus à hauteur du nombre de niveaux de Maître artisan que vous avez. Ces points peuvent uniquement être dépensés pour réduire le temps nécessaire à l'accomplissement de votre tâche.



Œuvre d'art

Prérequis : *Maître artisan*
Les maîtres artisans savent créer des œuvres d'exception. Lorsque vous avez accès à vos outils et créez une œuvre d'art, vous pouvez utiliser tout point d'Héroïsme acquis par Maître artisan pour rendre votre œuvre encore plus belle. L'objet fabriqué n'aura pas de différence fonctionnelle, mais il augmentera votre richesse et votre influence. Avec Œuvre d'art, vous pouvez utiliser Artisanat à la place de Société et gagnez 1 niveau de Renommée supplémentaire pour chaque niveau de Maître artisan.

Sabotage

Prérequis : *Compagnon*
Vous pouvez identifier le moindre problème de tout objet ou structure hors service, ou reconnaître le point faible qui pourrait finir par casser. Réduisez d'un cran la difficulté des test d'Artisanat pour des réparations ou de l'entretien. Lorsque vous faites une action Exploitation avec Artisanat, Sabotage accorde autant de points d'Héroïsme bonus que votre valeur de Concentration (Artisanat).

Armurier

Prérequis : *Compagnon*
Vous êtes l'expert des réparations sur le champ de bataille, toujours là pour réparer votre armure ou celle de vos alliés en utilisant ce qui vous tombe sous la main. Lorsque vous réparez une armure sans les outils ou matériaux nécessaires, vous pouvez ajouter 2 points de Fatalité pour tenter de réparer une seule zone de localisation d'une armure sans utiliser un quelconque matériau.

Barricade

Prérequis : *Armurier*
Vous avez appris à déployer rapidement et efficacement de petites structures ou des barricades. Si vous utilisez une action standard pour faire une barricade, vous pouvez trouver ou créer un couvert léger pour un personnage. Avec suffisamment de temps, vous pouvez créer de telles protections sur toute une zone.

Maçon

Prérequis : *Barricade*, Expertise 2 (Artisanat)
Vous avez été l'apprenti d'un maçon émérite, ce qui vous a permis d'apprendre des compétences rares et spécialisées, et même de superviser la construction de bâtiments importants : temples, châteaux, palais et autres monuments. Lorsque vous supervisez une équipe de travailleurs sur un projet de construction, vous pouvez utiliser votre compétence Artisanat à la place de Commandement. Pour une action standard, vous pouvez trouver ou créer un couvert lourd pour un personnage. Avec suffisamment de temps, vous pouvez créer de telles protections sur toute une zone.

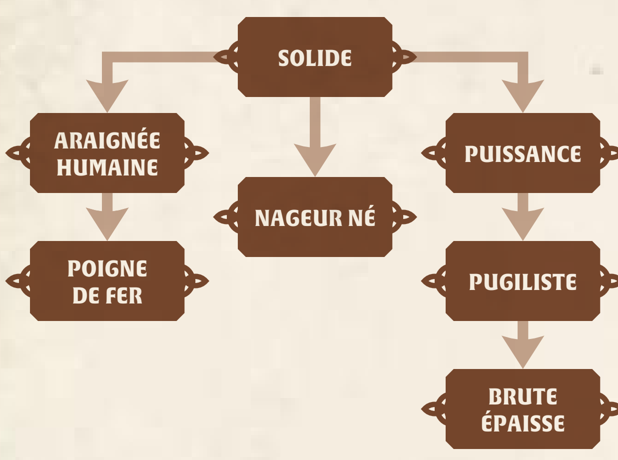
ATHLÉTISME (CONSTITUTION)

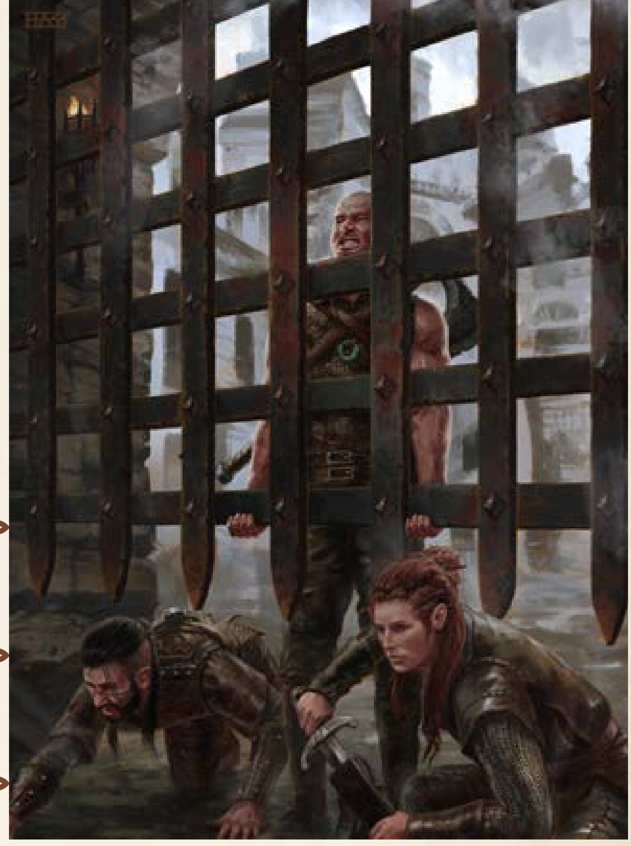
L'attribut Constitution mesure la force brute, mais la compétence Athlétisme représente l'usage que vous faites de cette force. Cette compétence mesure plutôt de quelle manière vous pouvez utiliser à bon escient cette force physique : en la démultipliant par des effets de levier, par exemple. Une valeur élevée ne signifie pas que votre personnage est une masse de muscles, mais indique qu'il sait se servir de sa force.

- **Usages communs :** l'Athlétisme régit toutes les activités qui font appel à la force. Escalader, nager et courir. Soulever votre propre valeur d'Encombrement est un test Commun (D1). Lorsque deux personnages se mesurent l'un à l'autre (lutte, course, enfoncer une porte bloquée par quelqu'un de l'autre côté), c'est aussi l'Athlétisme qui interviendra.

- **Modificateurs de difficulté :** terrain difficile, distraction ou perturbation, encombrement, mauvais temps.
- **Dépenses d'Héroïsme :** les dépenses d'Héroïsme de l'Athlétisme servent souvent à se porter au secours d'autres personnages (moins doués dans ce domaine) pour réaliser une même tâche. Elles peuvent aussi servir à courir, escalader ou nager plus vite et plus loin, ou pour continuer une tâche épuisante un peu plus longtemps.

TALENTS D'ATHLÉTISME





Solide

Prérequis : Expertise 1 (Athlétisme)
Niveaux disponibles : 3
Vous êtes l'incarnation même de la prouesse physique, et l'on ne cesse de vous solliciter pour cela. Pour tout test d'Athlétisme qui génère au moins un succès, vous générez un succès supplémentaire par niveau de *Solide*. De plus, votre limite d'Encombrement est augmentée de 1 pour chaque niveau de *Solide*.

Araignée humaine

Prérequis : *Solide*
Vous avez passé une bonne partie de votre vie à escalader rochers et falaises à pic. Vous êtes très à l'aise sur ce type de terrain et ne souffrez jamais du vertige. De plus, vous ne subissez jamais de pénalité pour défaut d'équipement d'escalade, et pouvez réduire la difficulté de tout test d'escalade d'un cran.

Poigne de fer

Prérequis : *Araignée humaine*
Vous ne lâchez jamais ou n'abandonnez jamais un objet à moins de l'avoir décidé. Vous êtes immunisé à la dépense d'Héroïsme *Désarmer*, et ne pouvez jamais lâcher votre arme (ou vos armes) lorsque surviennent des Complications.

Nageur né

Prérequis : *Solide*
Niveaux disponibles : 3
Vous êtes aussi à l'aise dans l'eau que sur terre. Vous pouvez réduire la difficulté de tout test de nage d'un cran par niveau de *Nageur né* et ignorez toute pénalité lorsque vous devez agir dans l'eau.

Puissance

Prérequis : *Solide*
Niveaux disponibles : 3
Vous êtes capable d'exploits physiques grâce à votre entraînement et vos connaissances, sans pour autant que votre corps ne le laisse paraître. Pour tout test demandant de soulever ou déplacer un objet inanimé, vous pouvez lancer autant de d20 bonus que vos niveaux de *Puissance* (sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout).

Pugiliste

Prérequis : *Puissance*, Expertise 2 (Athlétisme)
Vous pouvez ajouter la qualité *Mise à terre* à toutes vos attaques de Mêlée (voir *chapitre 5 : Scènes d'action* et p.153).

Brute épaisse

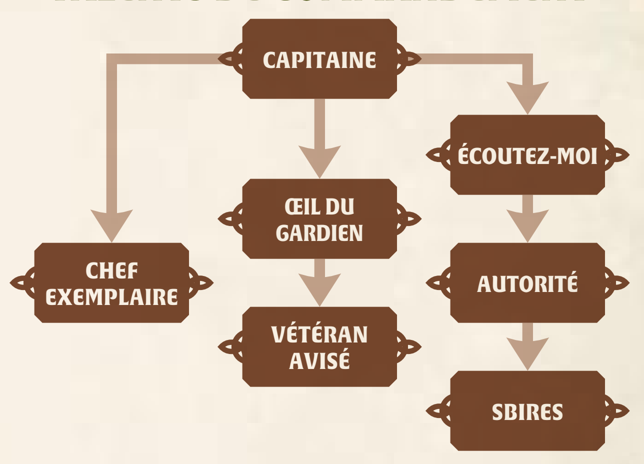
Prérequis : *Pugiliste*, Expertise 2 (Athlétisme), Concentration 2 (Mêlée)
Vous pouvez ignorer les effets de la qualité improvisée d'une arme, et augmenter les dégâts d'une attaque improvisée de base de +1 (voir p.153).

COMMANDEMENT (PERSONNALITÉ)

Le commandement mesure votre capacité à manipuler des groupes de personnes. Cela ne concerne pas uniquement les personnes qui sont déjà censées vous obéir (soldats du rang ou individus d'un statut social inférieur). .

- **Usages communs :** commander à un groupe de PNJ, motiver les troupes face à l'horreur ou à un désastre, communiquer les ordres et les objectifs clairement en insistant là où il le faut. Utiliser une action Aide pour faciliter la tâche d'un autre personnage en lui donnant des instructions claires et précises est un usage commun de Commandement.
- **Modificateurs de difficulté :** distraction ou perturbation, distance (des alliés à commander), langue étrangère, bruit, facteurs sociaux (chaîne de commandement, différences de faction, etc.), méconnaissance ou complexité (donner un ordre complexe est plus difficile).
  Un ordre simple et raisonnable donné directement à un exécutant est de difficulté Simple (D0) et ne demande aucun test sauf si un facteur externe vient en augmenter la difficulté. Un PNJ n'obéira pas aisément à un ordre si vous n'êtes pas habilité à le lui donner, s'il ne fait pas partie de ses missions classiques, ou s'il implique des risques significatifs. Tous ces paramètres augmentent la difficulté d'un cran (et peuvent se cumuler). Un ordre donné au combat est une action standard.
- **Dépenses d'Héroïsme :** les dépenses d'Héroïsme peuvent servir à communiquer des ordres supplémentaires (1 point, renouvelable) ou pour donner un ou des ordres comme action mineure plutôt que standard (deux points). Il est aussi possible d'ajouter de l'Héroïsme à la réserve pour aider les subordonnés à exécuter des ordres. Vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme lors d'un test de Commandement pour qu'un allié profite d'Encaissement moral pour parer les dégâts mentaux infligés par une attaque de Menace (renouvelable, chaque point pouvant affecter un seul allié). L'allié ciblé gagne autant de d'Encaissement de Couvert que votre Concentration (Commandement).

TALENTS DE COMMANDEMENT



Capitaine

Prérequis : Expertise 1 (Commandement)
Vous savez donner des ordres clairs et concis : vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test de Commandement mais devez conserver le second résultat.

Chef exemplaire

Prérequis : *Capitaine*
Vous êtes un exemple pour ceux qui vous suivent. Tous vos alliés et subordonnés gagnent 2 d'Encaissement de Moral tant qu'ils peuvent vous voir ou vous entendre. Tous les personnages qui sont à portée courte gagnent 2 d'Encaissement de Moral supplémentaires (4 en tout).

Œil du gardien

Prérequis : *Capitaine*
Vous savez comment réagit une foule, et savez reconnaître toute action inhabituelle. Lorsque vous êtes confronté à un endroit très peuplé (même si la foule n'est pas organisée), vous pouvez utiliser Commandement pour les tests d'Observation ou d'Intuition qui concernent la foule de la zone. Vous pouvez aussi utiliser Commandement pour résister à un test de Vol dans cette zone.

Vétéran avisé

Prérequis : *Œil du gardien*, Expertise 2 (Commandement)
Vous savez depuis longtemps coordonner les actions d'un groupe. Lorsque vous êtes impliqué dans un test d'équipe, même si vous n'êtes pas le leader, tous les personnages concernés peuvent relancer n'importe quel dé du jet initial s'il échoue. Ils doivent alors conserver le second résultat, même s'il est pire.

Écoutez-moi

Prérequis : *Capitaine*
Votre allure, votre présence et votre voix retiennent l'attention, même celle de vos ennemis. Ce talent compte

comme une Attitude qui fait toujours appel à votre Commandement (portée courte, 4 de dégât mental, qualités Étourdissement et Zone). Cette Attitude n'a aucun prérequis spécifique, mais ne peut être utilisée qu'une fois par scène. En dehors d'une scène d'action, vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité pour attirer l'attention d'une foule et les forcer à vous écouter ; en revanche, demander à la foule de faire quelque chose pour vous nécessite un test de Commandement ou de Persuasion classique. Un ennemi Coriace ajoute un cran de difficulté au test, une Némésis en ajoute deux.

Autorité

Prérequis : *Écoutez-moi*, Expertise 2 (Commandement)
Vous parlez d'une telle façon que même ceux qui ne vous connaissent pas ou ne comprennent pas complètement votre langue reconnaissent votre charisme et votre force de persuasion. Lorsque vous parlez avec un PNJ, vous pouvez utiliser Commandement pour les tests de Persuasion et de Linguistique pour communiquer avec lui.

Sbires

Prérequis : *Autorité*
Les individus que vous commandez sont d'une loyauté sans faille qui va jusqu'au sacrifice. Lorsque vous êtes attaqué et qu'un de vos sbires PNJ sous vos ordres se trouve à portée d'Allonge, ce sbire peut générer 1 point de Fatalité ; en échange, l'un de vos sbires (pas forcément le même, mais il doit être sous vos ordres) peut immédiatement tenter une Réaction de Protection.

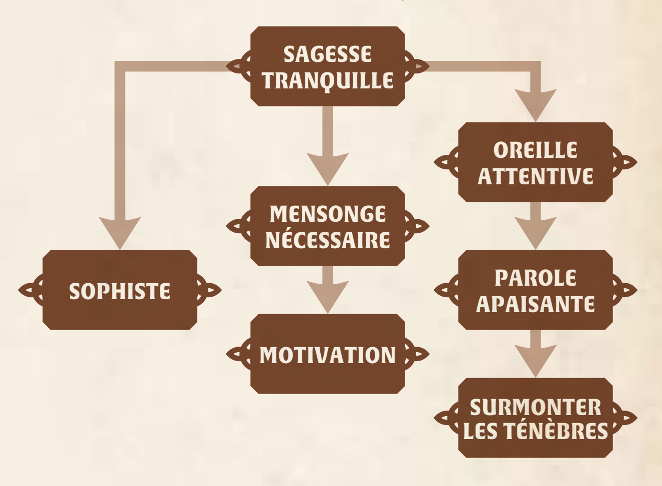


CONSEIL (PERSONNALITÉ)

Cette compétence régit votre aptitude à fournir conseils et assurance pour calmer les craintes et apaiser les esprits des autres. Un conseiller avisé est un atout précieux dans un monde dangereux, et peut aider ses alliés à lutter contre les terreurs d'une vie brutale.

- **Usages communs :** voir *Dégâts et Récupération* p.118.
- **Modificateurs de difficulté :** distraction ou perturbation, distance, langue étrangère, bruit, facteurs sociaux, temps.
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *Dégâts et Récupération* p.118.

TALENTS DE CONSEIL



Sagesse tranquille

Prérequis : Expertise 1 (Conseil)
Vous pouvez relancer tout dé qui n'a pas généré de succès sur le jet initial lorsque vous faites un test de Conseil. Vous devez conserver le second résultat.

Sophiste

Prérequis : *Sagesse tranquille*
Vous êtes connu pour votre sagesse et pour vos conseils, et l'on vous écoute. Vous pouvez utiliser Conseil à la place de Persuasion ou Société.

Mensonge nécessaire

Prérequis : *Sagesse tranquille*
Vous savez que bien souvent, le mensonge est plus rassurant que la vérité. Ce n'est pas toujours le meilleur conseil à donner, mais lorsque la situation l'exige, il peut s'avérer précieux. Lorsque vous traitez avec succès un ou plusieurs Traumatismes subis par un autre personnage, ce personnage peut ajouter 3 points de Fatalité pour que les Traumatismes soient soignés plutôt que traités.

Motivation

Prérequis : *Mensonge nécessaire*
Niveaux disponibles : 3
Vous savez accélérer la récupération de vos alliés, et restaurer rapidement et efficacement leur détermination et leur moral. Lorsque vous traitez un autre personnage pour qu'il récupère de la Résolution, vous gagnez 1 point d'Héroïsme bonus par niveau de *Motivation* ; vous devez alors utiliser ces points pour récupérer davantage de Résolution.

Oreille attentive

Prérequis : *Sagesse tranquille*
Vous écoutez patiemment les problèmes des autres, et le son seul de votre voix suffit à apaiser les doutes les plus persistants. Lorsque vous faites un test de Conseil pour regagner de la Résolution ou traiter les Traumatismes d'un autre personnage, chaque point d'Héroïsme dépensé ou chaque point de Fatalité généré offre 2d20 au lieu d'un seul (sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout).

Parole apaisante

Prérequis : *Oreille attentive*, Expertise 2 (Conseil)
Votre parole a le don de calmer la situation. Lorsque vous faites un test de Persuasion pour convaincre quelqu'un d'engager la conversation ou d'éviter toute violence, vous pouvez utiliser Conseil à la place de Commandement, Discipline ou Persuasion. Si une Lutte s'engage suite à cet essai, l'adversaire ne gagne aucun Héroïsme bonus en cas de supériorité numérique. Une fois toute violence empêchée, ce talent n'aide plus à négocier.

Surmonter les ténèbres

Prérequis : *Parole apaisante*, Expertise 3 (Conseil)
Les conseillers les plus sages savent que les traumatismes les plus profonds ne sont pas dus au monde mortel. Lorsque vous traitez les Traumatismes dus à la Sorcellerie ou à une créature invoquée par la Sorcellerie, vous pouvez alléger le fardeau de votre patient. Pour ce faire, ajoutez 2 points de Fatalité et subissez un Traumatisme. Le patient soigne complètement un Traumatisme. Votre nouveau Traumatisme devra être soigné normalement. Vous pouvez utiliser ce talent plusieurs fois sur le même patient.

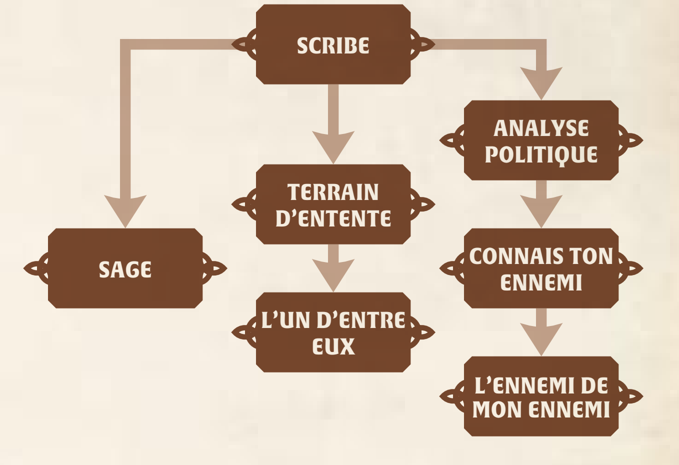
CULTURE (INTELLIGENCE)

Cette compétence mesure à quel point vous êtes familier des us et coutumes (histoire, politique, événements actuels, lieux…) des contrées de l'Âge hyborien, au-delà de votre expérience personnelle, à partir de ce que vous avez lu ou appris.
Au sens large, la Culture représente votre culture générale des royaumes hyboriens et de ses habitants. Le MJ doit partir du principe que vous connaissez ce que les gens de la région connaissent, et vous fournir cette information.

- **Usages communs :** se renseigner sur des sujets génériques, connaître l'histoire récente et les événements locaux.
- **Modificateurs de difficulté :** équipement (archives, récits), langue étrangère (il est plus difficile d'étudier une culture sans en connaître la langue), temps, méconnaissance ou complexité (un sujet complexe est plus difficile à étudier).Les éléments suivants augmentent la difficulté de recherche d'un cran : la distance qui vous sépare d'un événement ou d'un lieu, le temps qui vous en sépare (dix ans : un cran, un siècle : deux crans, un millénaire : trois crans), la confidentialité d'un événement (peu de personnes touchées, une région reculée, etc.), la censure exercée sur un événement (pouvoir politique)… à l'inverse, un événement très connu comme une guerre mémorable réduit voire annule la difficulté de recherche. Enfin, l'accès (ou le manque d'accès) à des archives peut aussi altérer la difficulté, à la discrétion du MJ.
- **Dépenses d'Héroïsme :** en général, lorsque vous réussissez un test de Culture, le MJ doit vous répondre à une question sur le sujet, pour 1 point d'Héroïsme.

"Arus était un homme pragmatique. Il en appela à l'appât du gain inhérent au sauvage ; il souligna la puissance et la splendeur des royaumes hyboriens, prenant en exemple le pouvoir de Mitra, dont les enseignements et les œuvres avaient permis d'amener ces royaumes à leurs positions exaltées. Et il parla des villes, des vallées fertiles, des murs de marbre et des chars de fer, des tours constellées de joyaux, et des cavaliers galopant à la bataille dans leur armure étincelante. Gorm, avec l'instinct infaillible du barbare, ignora tout ce qui concernait les dieux et leurs enseignements pour se concentrer sur les puissances matérielles qu'on lui décrivait avec tant de précision."
– L'Âge hyborien

TALENTS DE CULTURE





Scribe

Prérequis : Expertise 1 (Culture)
Vous avez toujours eu accès à une petite collection de livres, manuscrits et tablettes, et en avez développé une fascination pour la connaissance et l'apprentissage. Lorsque vous faites un test de Culture, vous gagnez 1 point d'Héroïsme bonus pour chaque d20 dont le résultat est inférieur à votre Concentration (Culture). Ce point d'Héroïsme bonus peut uniquement être dépensé pour la dépense d'Héroïsme Obtenir des informations.

Sage

Prérequis : *Scribe*
Niveaux disponibles : 3
Vous avez une connaissance de niveau académique. Lorsque vous faites des recherches sur un domaine couvert par la compétence Culture, vous pouvez réduire la difficulté d'un cran par niveau de Sage. Cela peut conduire à une réussite automatique.

Terrain d'entente

Prérequis : *Scribe*
Vous avez une éducation étendue et savez comprendre l'histoire et la culture depuis plusieurs points de vue. Lorsque vous interagissez avec un adversaire, vous pouvez tenter un test de Culture Commun (D1) comme action mineure. En cas de succès, vous et votre adversaire trouvez un terrain d'entente. Tout point d'Héroïsme obtenu sur le test de Culture peut être immédiatement ajouté à la réserve pour tenter un test de Persuasion ou de Commandement (action standard).

L'un d'entre eux

Prérequis : *Terrain d'entente*, Expertise 2 (Culture)
Vous connaissez si bien les cultures étrangères que vous savez fort bien les imiter, en reprenant les habits, accents et autres caractéristiques de leurs habitants. Lorsque vous utilisez un déguisement, vous pouvez utiliser Culture à la place de Furtivité.

RECHERCHE ET INFORMATION

De nombreuses compétences sont conçues pour permettre à un personnage de gagner des informations sur un sujet précis. Même les compétences de combat ou d'autres tâches actives peuvent être utilisées pour mener des recherches ; on part du principe que la maîtrise de certaines disciplines physiques suppose une connaissance accrue de la culture et des traditions qui y sont associées. Par exemple, un personnage avec la compétence Athlétisme dispose de certaines connaissances en nutrition, régimes spéciaux, ou tout autre domaine nécessaire à la pratique de ses activités sportives. Un personnage avec la compétence Armes à distance comprend le fonctionnement d'un arc ou d'une arbalète et sait parfaitement s'en servir.

C'est pourquoi presque n'importe quelle compétence peut être utilisée pour obtenir des renseignements. C'est au final assez simple – lorsque vous utilisez une compétence pour obtenir des informations, un succès signifie que vous pouvez poser une question au MJ à ce sujet ; chaque point d'Héroïsme vous permet de poser une question supplémentaire (dépense d'Héroïsme Obtenir des informations). N'hésitez pas à vous appuyer sur les autres joueurs si vous avez besoin d'aide pour poser vos questions. Le MJ lui-même ne doit pas hésiter à guider les joueurs qui ne parviennent pas à poser une question pertinente.

Si le MJ se sent particulièrement ambitieux et créatif, et si les joueurs sont d'accord, le MJ peut permettre de dépenser de l'Héroïsme pour définir les faits les plus intéressants sur un sujet donné, plutôt que de poser des questions. Cela peut aider certains joueurs à se sentir plus immergés dans l'aventure en leur donnant un contrôle plus créatif des détails de l'histoire, et allège quelque peu le fardeau du MJ, qui sinon doit avoir réponse à tout. Il lui restera néanmoins à donner une cohérence d'ensemble aux propositions des joueurs.

Analyse politique

Prérequis : *Scribe*
Vous connaissez les philosophies, styles et motivations de plusieurs entités politiques. Lorsque vous interagissez avec un adversaire, vous pouvez tenter un test de Culture Simple (D0) comme action mineure. Un point d'Héroïsme vous suffit à identifier les affiliations politiques et personnelles de l'ennemi à partir de ses actions et de son comportement. Des points supplémentaires peuvent fournir davantage d'informations.

Connais ton ennemi

Prérequis : *Analyse politique*, Expertise 2 (Culture)
En analysant les actions d'un ennemi – combats, interactions sociales, rumeurs – vous en déduisez sa stratégie globale. Une fois que vous avez rassemblé tous les indices nécessaires, vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité pour que le MJ vous révèle honnêtement les objectifs à court terme de votre adversaire.

L'ennemi de mon ennemi

Prérequis : *Connais ton ennemi*
Vous avez appris à reconnaître les raisons qui poussent un adversaire à agir de telle ou telle façon et pouvez vous en servir pour l'en dissuader. Vous pouvez utiliser Culture comme Commandement, Conseil ou Persuasion lorsque vous faites un test contre un adversaire dont vous comprenez les motivations.

DISCIPLINE (VOLONTÉ)

Cette compétence symbolise votre capacité à résister aux dégâts mentaux, ainsi qu'aux interrogatoires, tortures ou menaces.

- **Usages communs :** résister à la persuasion, résister aux effets de contrôle de l'esprit. Voir *Dégâts et Récupération* p.118.
- **Modificateurs de difficulté :** lumière, distraction ou perturbation, mauvais temps. La difficulté d'un test de Discipline dépend beaucoup de ses circonstances : un test pour éviter un assaut mental va être défini par la force de cet assaut. La noirceur des ténèbres, l'incapacité à se concentrer correctement, ou la nature sinistre d'une pluie torrentielle et d'un vent glacé peut suffire à faire basculer votre volonté lorsque vous tenterez de lutter contre les mesures coercitives et les menaces qui peuvent vous être infligées.
- **Dépenses d'Héroïsme :** l'Héroïsme généré sur les tests de Discipline se garde en général en réserve : la détermination farouche par laquelle vous surmontez votre sort suffit souvent à galvaniser votre résolution et vos performances.

"Conan secoua la tête, plus en signe de doute que de déni. Il venait d'une race barbare, et les superstitions et les instincts qui étaient l'apanage de celle-ci n'étaient jamais bien loin de la surface de sa conscience."

— L'Heure du dragon

TALENTS DE DISCIPLINE



Courageux

Prérequis : Expertise 1 (Discipline)
Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test de Discipline mais devez conserver le second résultat. Pour chaque point de Concentration (Discipline), vous gagnez 1 point d'Encaissement de Courage.

Volonté de fer

Prérequis : *Courageux*
Vous avez survécu à de nombreux défis et êtes prêt à en relever davantage. Vous ne criez pas lorsque vous êtes frappé ou surpris, et savez réagir rapidement. Lorsque vous faites une action Récupération, vous récupérez Vigueur **et** Résolution au lieu de devoir choisir entre les deux. Vous récupérez alors 2 points de chaque, +2 par point d'Héroïsme dépensé. Vous pouvez encore ajouter 2 points de Fatalité pour faire l'action Récupération comme action mineure. Si vous le faites, vous ne pourrez pas relancer les dés de Couvert comme vous le garantit normalement l'action Récupération (voir p.116).

Heureuse superstition

Prérequis : *Courageux*
Certaines superstitions relèvent simplement du bon sens, et c'est à celles-là que vous vous fiez. Elles vous permettent de tenir bon face au surnaturel, même lorsque cela semble suicidaire. Lorsqu'une menace surnaturelle se manifeste,

vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme (immédiat, renouvelable) pour gagner 1 d'Encaissement de Moral, que vous conservez jusqu'à la fin de la scène.

Béni

Prérequis : *Heureuse superstition*, Expertise 2 (Discipline)
Vous êtes particulièrement résistant à toute tentative surnaturelle de manipuler votre perception, vos croyances, et votre esprit. À chaque fois que vous tentez de résister à des pouvoirs surnaturels qui ciblent votre esprit, vous pouvez relancer tout d20 qui n'a pas généré de succès, et devez conserver le second résultat. De plus, tout résultat de 1 causera une Complication à l'attaquant.

DÉSESPOIR

Le désespoir et l'hébétude faisaient trembler sa voix. La jeune fille lui murmura quelques mots apitoyés, ne comprenant pas tout ce qu'il disait, mais partageant la souffrance de l'homme qu'elle aimait.

— Valerius et Ivga, Une sorcière viendra au monde

Le monde est parcouru d'horreurs qui peuvent saper la résolution des âmes les plus endurcies. La compétence Discipline permet aux personnages de subir des événements qui sèment la crainte et le doute, mais de tels périls peuvent progressivement épuiser leur détermination.

Ces effets fonctionnent tous de la même façon et infligent du Désespoir. Vous gagnez du Désespoir lorsque des Complications surviennent sur les tests de Discipline, et dans d'autres situations à la discrétion du MJ. Le Désespoir affecte votre Résolution, mais n'inflige pas de dégâts. À la place, chaque point de Désespoir réduit votre Résolution maximum de 1, ce qui vous rend plus vulnérable aux doutes et aux craintes qui assaillent les esprits mortels.

Si votre Résolution maximum tombe à 0, vous perdez totalement espoir et renoncez à toute idée de continuer l'aventure. Si vous subissez encore du Désespoir à ce stade, vous sombrez dans un état végétatif proche du coma, à la frontière de la folie, incapable de faire quoi que ce soit.

Récupérer de l'influence provoquée par le Désespoir ne prend pas beaucoup de temps. Si vous trouvez de quoi vous réconforter (un bon repas, une bonne nuit de sommeil, un foyer chaleureux, quelque charmante compagnie, ou n'importe quel autre élément capable de vous requinquer), vous pouvez tenter un test de Discipline *Commun* (D1) après huit heures de repos. En cas de succès, retirez un niveau de Désespoir (+1 par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable)). Les personnages pourvus de la compétence Conseil ou Persuasion peuvent vous aider sur ce test de Discipline.

Imperturbable

Prérequis : *Courageux*
Niveaux disponibles : 3
Vous avez observé et subi bien des cruautés, et avez développé une résistance à nulle autre pareille. Augmentez votre Résolution maximum d'un cran pour chaque niveau d'*Imperturbable*.

Prudent

Prérequis : *Imperturbable*
Vous avez vu d'innombrables tentatives de manipulation et ne vous fiez plus à personne. Lorsque vous êtes la cible d'une action de Persuasion ou de Commandement (d'un PJ ou PNJ), tout point d'Héroïsme dépensé ou tout point de Fatalité ajouté pour ajouter des d20 au test de Volonté permet d'ajouter 2d20 au lieu d'un seul (sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout). De plus, si vous résistez à une tentative de manipulation, tout autre personnage n'ayant pas résisté peut dépenser 1 point d'Héroïsme (immédiat) pour faire échouer la manipulation, inspiré par votre exemple.

DRESSAGE (PERSONNALITÉ)

Cette compétence régit votre capacité à travailler avec des animaux domestiques, à vous en occuper et à les dresser : chevaux, bêtes de somme, mais aussi montures de guerre et chiens de chasse ou autres animaux de vénerie. La compétence vous permet aussi de mieux comprendre la nature et ses occupants, et comment interagir au mieux avec eux.

Un animal proprement entraîné au combat peut être contrôlé sans qu'un test soit nécessaire ; il obéira à vos ordres. Un animal non dressé ne peut être contrôlé et n'agira qu'à l'instinct. En dehors d'un combat, un test pour donner un ordre à un animal prend une minute et est effectif pendant dix, plus dix minutes par point d'Héroïsme dépensé.

Les animaux particulièrement rétifs peuvent parfois tenter une Réaction de Défense, s'opposant à votre valeur de Dressage avec leur valeur de Discipline.

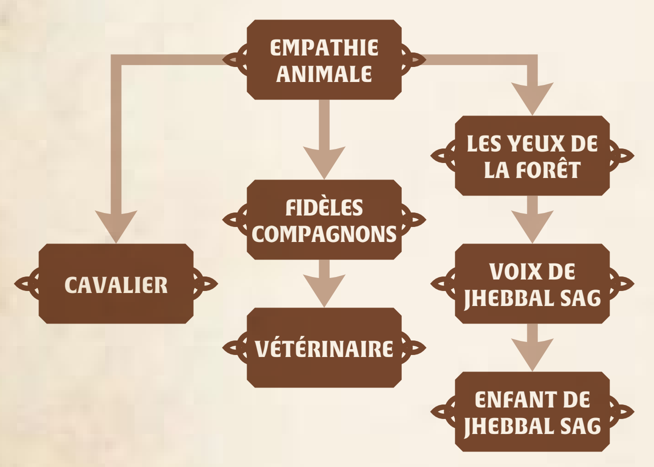
- **Usages communs :** contrôler les animaux effrayés, égarés ou surpris, comprendre le comportement animal, chevaucher une monture, conduire une charrette, un chariot, un wagon, et autres véhicules similaires.
- **Modificateurs de difficulté :** distraction ou perturbation, méconnaissance ou complexité (des animaux peu habituels voire exotiques augmentent la difficulté). Peuvent également augmenter la difficulté d'un cran : présence d'un animal alpha de la même

espèce, présence d'une proie ou d'un prédateur, odeur du sang, bruits soudains, fumée, feu.

- **Dépenses d'Héroïsme :** l'Héroïsme dépensé pour des tests de Dressage sert souvent à réduire le temps nécessaire à dresser un animal, ou pour que les effets du dressage durent plus longtemps.

> ***"Jhebbal Sag ? dit Balthus.***
> ***Le jeune homme avait répété cet ancien nom avec une certaine hésitation. Il ne l'avait entendu prononcer que trois ou quatre fois dans toute sa vie.***
>
> ***– Autrefois, toutes les créatures vivantes le vénéraient. C'était il y a bien longtemps, du temps où les animaux et les hommes parlaient la même langue. Les hommes l'ont oublié ; même les bêtes l'oublient et seules quelques-unes se rappellent désormais son nom. Les hommes qui se souviennent de Jhebbal Sag et les fauves qui font de même sont frères et parlent la même langue."***
>
> **— Au-delà de la rivière noire**

TALENTS DE DRESSAGE



Empathie animale

Prérequis : Expertise 1 (Dressage)
Niveaux disponibles : 3
Vous avez tellement côtoyé les animaux que vous savez reconnaître du premier coup d'œil leurs sources de stress. Lorsque vous obtenez au moins un succès sur un test de Dressage, vous pouvez immédiatement lancer autant de d20 bonus que vous avez de niveaux d'*Empathie animale*, sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout. Tout succès ainsi obtenu est ajouté aux autres, et les Complications de ces dés sont ignorées.

Cavalier

Prérequis : *Empathie animale*
Vous êtes particulièrement adroit une fois en selle, au combat comme hors combat. Lorsque vous êtes sur une monture, quelle qu'elle soit, elle est considérée comme dressée pour le combat par défaut. Lorsque vous êtes à cheval en dehors du combat, vous pouvez réduire d'un cran la difficulté de vos tests.

Fidèles compagnons

Prérequis : *Empathie animale*
Niveaux disponibles : 3
Vous connaissez les besoins de vos compagnons à quatre pattes et ils s'en montrent reconnaissants. Lorsque vous apprenez ce talent, nommez un animal en votre possession. Il devient un animal de compagnie. De manière générale, vous avez le contrôle de votre animal de compagnie, même si le MJ pourra parfois altérer son comportement. Chaque niveau de *Fidèles compagnons* vous permet de nommer un animal supplémentaire. Lorsque vous réussissez un test de Survie pour trouver de l'eau, de la nourriture ou un abri, vous trouvez aussi automatiquement de quoi subvenir aux besoins de vos animaux de compagnie, sans devoir dépenser d'Héroïsme ni augmenter la difficulté du test. De plus, en combat, si un ou plusieurs de vos compagnons sont à portée d'Allonge, alors vous gagnez 1d20 bonus sur vos Réactions de Défense contre les attaques de Mêlée et de Menace. Vos animaux de compagnie peuvent avoir des Réactions de Défense, contrairement à d'autres groupes (Escouades ou Meutes).

Vétérinaire

Prérequis : *Fidèles compagnons*, Expertise 1 (Dressage)
À chaque fois que vous êtes amené à faire un test de Soin sur un animal, vous pouvez utiliser Dressage plutôt que Soin. Vous pouvez faire la même chose avec un humain, mais alors la difficulté du test augmente d'un cran.

Les yeux de la forêt

Prérequis : *Empathie animale*
Vous avez appris à reconnaître la façon dont les animaux réagissent à l'environnement. Chaque fois que vous êtes en compagnie d'animaux et que vous devez faire un test d'Observation, vous pouvez utiliser Dressage à la place.

Voix de Jhebbal Sag

Prérequis : *Les yeux de la forêt*, Expertise 2 (Dressage)
Qu'il soit domestique ou sauvage, un animal est un être vivant qui doit être traité avec respect. À chaque fois que vous tentez de forcer un animal à agir contre son instinct ou son dressage – y compris lorsque l'animal est au service de quelqu'un d'autre – vous pouvez réduire la difficulté du test d'un cran en ajoutant 1 point de Fatalité.

De plus, si vous dépensez de l'Héroïsme pour obtenir des informations via un test de Dressage (interprétation du comportement de l'animal) vous pouvez poser autant de questions supplémentaires que vous avez de Concentration (Dressage). Naturellement, vous ne "discutez" pas avec l'animal, mais éprouvez une sorte de connexion mystérieuse.

Enfant de Jhebbal Sag

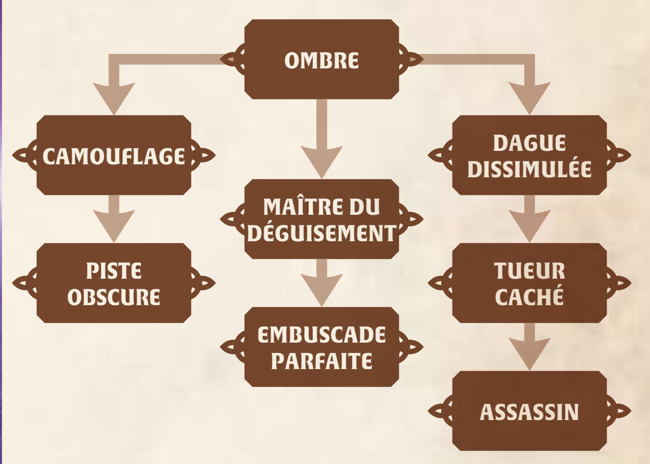
Prérequis : *Voix de Jhebbal Sag*
Vous n'êtes certes pas l'enfant de ce dieu animal primitif à proprement parler, mais les animaux semblent vous accepter naturellement. À chaque fois que vous rencontrez un nouvel animal, vous pouvez tenter un test de Dressage *Commun* (D1) comme action mineure. En cas de succès, l'animal vous considère comme ami. S'il s'agit d'un animal qui monte la garde, comme un chien, il n'alerte pas ses propriétaires de votre présence.

FURTIVITÉ (AGILITÉ)

La furtivité reflète l'art d'être invisible, en se dissimulant dans les ombres ou en se déplaçant silencieusement. Cette compétence régit aussi la création et l'utilisation de camouflages et de déguisements, et la capacité à effacer ses traces.

- **Usages communs :** se déplacer silencieusement, se cacher, préparer une embuscade, créer un camouflage, créer et utiliser des déguisements, effacer ses traces.
- **Modificateurs de difficulté :** On opposera souvent un test d'Observation à la Furtivité. Un test de Furtivité peut être altéré par l'armure (une armure plus lourde fait plus de bruit), la lumière (pour d'évidentes raisons), un terrain difficile (ralentit le mouvement, peut faire du bruit), l'encombrement (un personnage chargé est moins discret), ou le bruit ambiant (qui peut masquer le bruit que vous faites).
De telles pénalités doivent être appliquées une seule fois, soit à l'observateur, soit au personnage qui tente un test de Furtivité. Les tests de Furtivité pour camoufler un objet volumineux ou pour créer un déguisement prennent au moins dix minutes. Les tests de déplacement discret sont différents : vous annoncez que vous vous déplacez discrètement, mais vous n'avez pas à résoudre de test, sauf si un personnage est amené à vous y opposer un test d'Observation (comme une sentinelle). Dans ce cas un tel test ne prend pas de temps.
- **Dépenses d'Héroïsme :** l'Héroïsme gagné sur les tests de Furtivité se reporte en général sur les tests suivants ; souvent, une approche furtive vous permet de vous concentrer sur la tâche à venir sans être distrait.

TALENTS DE FURTIVITÉ



Ombre

Prérequis : Expertise 1 (Furtivité)
Niveaux disponibles : 3
Vous savez vous fondre dans le terrain ou dans la masse pour ne pas être remarqué. Lorsque vous tentez de rester invisible ou de passer inaperçu, gagnez autant de points d'Héroïsme bonus que vous avez de niveaux *d'Ombre*.

Camouflage

Prérequis : *Ombre*, Expertise 2 (Furtivité)
Niveaux disponibles : 3
Vous savez rester dissimulé, mais parfois, ce sont vos alliés et leur équipement qu'il est nécessaire de cacher. Vous pouvez appliquer votre valeur de Furtivité à autant d'autres créatures ou objets volumineux que votre Concentration (Furtivité) + le nombre de niveaux de *Camouflage* que vous avez.

Piste obscure

Prérequis : *Camouflage*
Vous savez camoufler vos traces comme personne, semant la confusion pour qui cherche à vous pister. Lorsque vous suspectez (ou craignez) une filature, vous pouvez faire un test de Furtivité *Commun* (D1). La difficulté du test de vos poursuivants augmente d'un cran, +1 par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable).

Maître du déguisement

Prérequis : *Ombre*
Vous savez vous dissimuler dans la foule quand la situation l'exige, ou incarner une personne spécifique. Lorsque vous réussissez un test de Furtivité pour créer un déguisement, vous gagnez un bonus d'Héroïsme égal à l'Héroïsme généré sur ce test (vous doublez donc les points générés sur ce test). De plus, si votre déguisement permet d'incarner quelqu'un d'autre, vous pouvez utiliser Furtivité à la place de Persuasion ou Commandement.

Embuscade parfaite

Prérequis : *Maître du déguisement*
Vous maîtrisez si bien l'art de la furtivité et du subterfuge que vous pouvez préparer une embuscade en un rien de temps. Si en plus, vous prenez la peine de la préparer avec soin, alors elle est quasiment indétectable. Lorsque vous tentez une embuscade ou une attaque surprise, vous pouvez augmenter la difficulté de votre test de Furtivité d'un ou deux crans. Pour chaque cran, la difficulté du test d'Observation de l'ennemi pour détecter l'embuscade augmentera de deux crans.

Dague dissimulée

Prérequis : *Ombre*
Vous dissimulez toujours une dague sur vous. Même si vous perdez tout votre armement, vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité pour sortir votre dague pour une action mineure.

Tueur caché

Prérequis : *Dague dissimulée*
Vous êtes un tueur accompli, maniant la tromperie et la diversion. Si votre arme dispose de la qualité Cachée, alors vous pouvez utiliser Furtivité à la place de Mêlée ou Armes à distance et augmenter les dégâts de l'arme de +1 ⚔.

Assassin

Prérequis : *Tueur caché*
Vous êtes passé maître dans l'art de tuer, sans remords ni émotion. Lorsque vous faites un jet de dégâts avec une arme avec la qualité Cachée, vous pouvez dépenser 2 points d'Héroïsme pour considérer tous les dés de la réserve comme autant d'Effets, au lieu de vous en tenir aux résultats obtenus sur le jet. De plus, vous gagnez +2 ⚔ d'Encaissement de Courage.

INTUITION (PERCEPTION)

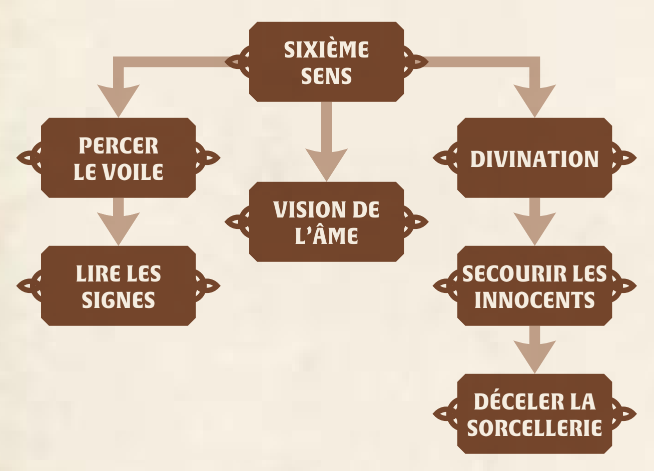
L'intuition est votre capacité à reconnaître un menteur ou quelqu'un qui dissimule ses véritables intentions. Elle régit aussi les instincts et intuitions nécessaires pour noter une manifestation surnaturelle ou la sorcellerie.
Souvent, l'Intuition est un test qui se fait en opposition ; par exemple pour s'opposer à un test de Persuasion d'un autre personnage qui tente de mentir, ou à un test de Volonté d'un personnage qui tente de masquer une manifestation surnaturelle. Dans les autres cas, un test *Commun* (D1) permet de détecter une présence surnaturelle à proximité, à condition d'y passer une minute pour se concentrer ou de dépenser une action pendant un combat, sauf si le MJ décrète que ladite présence surnaturelle est telle que tous peuvent la détecter sans faire d'action. Des effets plus



subtils, ou des capacités qui masquent l'état surnaturel, peuvent augmenter la difficulté.
Certains effets sont manifestements surnaturels, comme l'expression brute de la sorcellerie ou l'apparition de créatures funestes de l'au-delà, mais un test peut être exigé pour déterminer la source de tels phénomènes ou pour distinguer une présence surnaturelle dans une zone déjà hantée par des phénomènes peu communs.

- **Usages communs :** déceler le mensonge, décerner une présence surnaturelle.
- **Modificateurs de difficulté :** distraction ou perturbation, distance.
- **Dépenses d'Héroïsme :** les tests d'Intuition peuvent utiliser l'Héroïsme pour accomplir d'autres activités au même moment, par exemple alerter les alliés sur l'aspect étrange d'une foule, se déplacer pour intercepter un assassin, ou encore fournir des détails supplémentaires sur l'état d'esprit d'un personnage.

TALENTS D'INTUITION



Sixième sens

Prérequis : Expertise 1 (Intuition)
Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test d'Intuition mais devez conserver le second résultat. En cas d'embuscade, vous gagnez 1 point d'Héroïsme bonus. Si le test d'Intuition était requis à cause d'un phénomène non naturel ou de sorcellerie, le MJ doit le révéler.

Percer le voile

Prérequis : *Sixième sens*
Vous pouvez reconnaître les marques subtiles laissées par le surnaturel. Lorsque vous êtes en présence de surnaturel ou d'êtres aux pouvoirs inhabituels, surtout si vous n'en êtes pas conscient, le MJ doit vous demander un test d'Intuition *Commun* (D1). En cas de réussite, vous reconnaissez la présence du surnaturel et pouvez payer 2 points d'Héroïsme pour l'identifier. Ce test doit être conduit même si la cible n'a pas de capacités actives.

Lire les signes

Prérequis : *Percer le voile*
Vous avez eu personnellement affaire au surnaturel et savez reconnaître les signes de sa présence. Lorsque vous êtes en présence d'un personnage ou d'un objet qui a été affecté par des forces surnaturelles dans les six dernières heures, vous pouvez tenter un test d'Intuition dont la difficulté est égale au nombre d'heures écoulées depuis qu'il a été affecté. En cas de réussite, vous pouvez identifier la provenance du phénomène. En dépensant 2 points d'Héroïsme, vous pouvez même identifier les pouvoirs spécifiques utilisés.

Vision de l'âme

Prérequis : *Sixième sens*
Vous ne *voyez* pas littéralement l'âme humaine, mais vous pouvez percevoir le monde qui vous entoure avec autre chose que vos sens physiques. Lorsque vous avez affaire à des humains mortels, vous pouvez utiliser Intuition à la place de Société et Vol.

Divination

Prérequis : *Sixième sens*
Niveaux disponibles : 3
Vous savez détecter le moment où la situation va basculer et devenir incontrôlable, quel que soit ce qui provoque l'escalade (sorcellerie, cruauté humaine...). Avant chaque combat, vous pouvez tenter un test *Formidable* (D4) pour gagner une action standard supplémentaire. Cette action survient comme si vous aviez dépensé 1 point de Fortune. Chaque niveau de *Divination* après le premier réduit la difficulté du test d'Intuition d'un cran.

Secourir les innocents

Prérequis : *Divination*
Au lieu d'utiliser la capacité de *Divination* avant un combat, vous pouvez tenter un test d'Intuition *Simple* (D0) pour évacuer les civils innocents. Pour chaque point d'Héroïsme dépensé, vous pouvez identifier 3 civils et les conduire à l'abri. Ces PNJ ne peuvent pas être ciblés en combat, sauf si le MJ dépense 3 points de Fatalité pour chaque attaque portée contre eux.

Déceler la sorcellerie

Prérequis : *Secourir les innocents*
Au lieu d'utiliser la capacité *Divination* avant un combat, vous pouvez tenter un test d'Intuition *Délicat* (D2) pour détecter si un sorcier, une créature invoquée, une ruine ou un artefact se trouve à portée moyenne. Ce test est très imprécis et ses conséquences peuvent viser des victimes innocentes.

LINGUISTIQUE (INTELLIGENCE)

Cette compétence indique votre maîtrise des langues étrangères, lointaines, ou mortes. Un linguiste accompli connaît non seulement plusieurs langues, mais aussi les cultures, nuances et idiomes qui y sont associés. Il sait aussi utiliser la langue pour crypter ou décrypter des messages. Quelques niveaux investis en Linguistique suffisent pour avoir une connaissance de base de toutes les langues parlées à la surface du monde connu, et même quelques notions des langues mortes ou perdues comme l'atlante ou le stygien ancien. Chaque point de Concentration (Linguistique) permet d'apprendre une langue supplémentaire et de parler couramment cette langue.

Une traduction de base ne requiert qu'une minute, ou aussi longtemps qu'il faut pour lire le texte. Il en va de même pour le déchiffrage ou l'interprétation d'une langue obscure ou confuse. Les codes complexes, les langues anciennes et les manuscrits demandent plus de temps.

- **Usages communs :** lire des langues étrangères, créer ou déchiffrer des codes, composer ou interpréter une langue confuse, traduire des textes anciens, interpréter en temps réel une conversation entre deux personnes.
- **Modificateurs de difficulté :** équipement (matériel de recherche, bibliothèques), langues étrangères (dialectes obscurs, langues mortes), temps, méconnaissance ou complexité (textes volontairement sibyllins, codes complexes, énigmes).
La plupart des utilisations d'une langue feront appel à un test de Linguistique *Simple* (D0) pour qui la parle couramment. La difficulté augmente d'un cran si vous ne parlez pas couramment la langue, et/ou si elle est ancienne, morte, ou anachronique. Des dialectes ou accents obscurs ou l'emploi de mots très spécifiques peuvent encore augmenter la difficulté.

LANGUES

L'aventurier à la taille de géant avait appris beaucoup de choses au cours de ses voyages à travers le monde et était notamment capable de parler et de lire de nombreuses langues étrangères. De nombreux lettrés menant leur vie de reclus auraient été étonnés des connaissances linguistiques du Cimmérien, car il avait vécu nombre d'aventures où la maîtrise d'une étrange langue avait fait la différence entre la vie et la mort.

— Les Dents de Gwahlur

Tous les personnages joueurs (PJ) parlent couramment une ou plusieurs langues. Cependant, ils ne sont pas limités à celles-ci. La plupart des gens connaissent quelques mots dans les langues des contrées voisines et peuvent se faire comprendre, et quelques langues sont très proches dans leur construction et presque transparentes.

Les langues classiques de l'Âge hyborien sont les suivantes : aquilonien, argosséen, brythunien, cimmérien, corinthien, darfari, hyperboréen, hyrkanien, iranistani, keshani, kothique, kushite, némédien, nordique, ophiréen, picte, punt, shémite, stygien, turanien, zamorien, zembabwéen, et zingarien.

Les langues suivantes sont obscures ou régionales : himélien, kambujan, argot de la Vilayet, zuagir, et d'innombrables dialectes ou langues mineures.

L'achéronien et le stygien ancien sont les langues mortes des royaumes antiques. Sans oublier les langues de l' Âge Thurien, disparues depuis longtemps : l'atlante, le liguréen, le lémurien, le valusien, et bien d'autres.

Les langues ci-dessus peuvent être regroupées par familles. Deux langues de la même famille sont suffisamment proches pour que deux interlocuteurs parviennent à se comprendre avec un peu de patience et d'attention. On trouve occasionnellement des similarités d'une famille à l'autre.

- LANGUES DES ROYAUMES MÉDIANS : aquilonien, corinthien, némédien, ophiréen, zingarien
- LANGUES BORIENNES : brythunien, hyperboréen, nordique
- LANGUES ZHEMRIENNES : argosséen, kothique, shémite, zamorien, zhemri
- LANGUES DU SUD : darfari, keshani, kushite, punt et zembabwéen

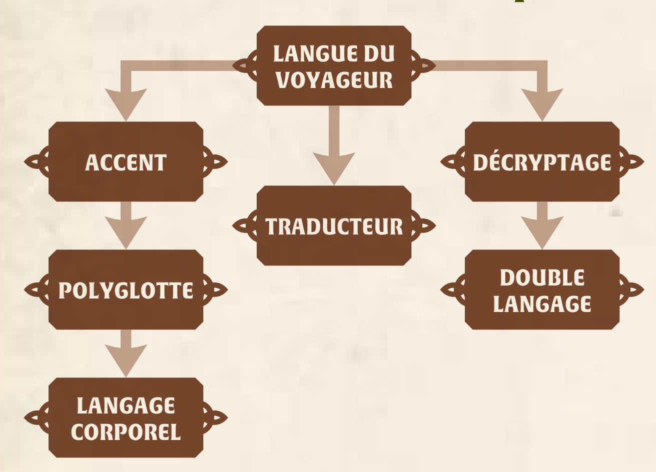
Ne pas avoir une langue en commun n'empêche pas la communication, mais tous les tests qui nécessitent de communiquer, comme Commandement, Conseil et Persuasion, voient leur difficulté augmenter d'un cran pour une discussion basique, et de deux crans pour des sujets complexes. Un dialecte particulièrement corsé peut aussi augmenter la difficulté.

Les personnages qui disposent d'Expertise en Linguistique sont rompus à l'art du langage et peuvent tenter de décrypter des langues étrangères ou peu familières, pour peu qu'ils aient un peu de temps pour les étudier.

Enfin, comme indiqué à l'*Étape 9 : Touches finales de la création de personnage* (p.44), un personnage peut parler couramment une langue supplémentaire pour chaque point de Concentration (Linguistique) dont il dispose.

- **Dépenses d'Héroïsme :** les dépenses d'Héroïsme liées à la Linguistique permettront d'augmenter la qualité de la traduction – la dépense d'Héroïsme rapporte alors davantage d'informations – ou bien d'y passer moins de temps.

TALENTS DE LINGUISTIQUE



Langue du voyageur

Prérequis : Expertise 1 (Linguistique)
Chaque talent de Linguistique vous permet de parler couramment une langue supplémentaire de votre choix.

Accent

Prérequis : *Langue du voyageur*
Vous avez non seulement une connaissance étendue des idiomes et dialectes de plusieurs régions, mais en plus, vous vous exprimez aussi bien qu'une personne de langue maternelle, mettant votre interlocuteur à l'aise. Vous pouvez utiliser Linguistique à la place de Persuasion.

Polyglotte

Prérequis : *Accent*, Concentration 2 (Linguistique)
Vous êtes passé maître dans l'art de comprendre les langues. Vous parlez les langues de tous les endroits que vous avez visités, et dès que vous arrivez quelque part, vous vous efforcez d'apprendre quelques mots de vocabulaire. Apprendre une langue coûte 1 point de Fortune, qui peut être dépensé n'importe quand pendant votre visite.

Langage corporel

Prérequis : *Polyglotte*
Vous comprenez les gens mieux que personne. Vous pouvez parler avec toute personne tant qu'il n'y a pas de distraction immédiate qui empêche la communication (auquel cas vous devez utiliser la compétence Linguistique normalement). Communiquer d'une telle façon requiert une action standard, mais aucun test. Vous pouvez aussi utiliser Linguistique à la place d'Intuition.

Traducteur

Prérequis : *Langue du voyageur*
Vous pouvez parler quelques langues, mais vous savez en lire encore davantage. Pour chaque talent de Linguistique que vous avez appris, vous pouvez ajouter une langue écrite à votre bagage littéraire. Vous pouvez alors communiquer couramment avec cette langue par écrit ; contrairement au talent *Langue du voyageur*, on ne considère pas que vous parlez ou comprenez couramment cette langue à l'oral.

Décryptage

Prérequis : *Langue du voyageur*
Vous savez repérer et déchiffrer les énigmes de chiffres et de lettres, même lorsqu'elles sont visibles de tous. À partir du moment où vous parlez couramment la langue, la difficulté d'un test pour déchiffrer une inscription est réduite d'un cran. De plus, vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité pour la réduire encore d'un cran. Cela peut conduire à une réussite automatique si la difficulté passe à *Simple* (D0).

Double langage

Prérequis : *Décryptage*, Concentration 2 (Linguistique)
Vous maniez l'art du langage avec expertise ; vous savez transmettre un message privé en le cachant dans un discours a priori public. Vous pouvez faire deux actions Parler en même temps ; pour les autres, décrypter votre code est un test de Linguistique *Exigeant* (D3), mais pour son destinataire, le test est *Commun* (D1).

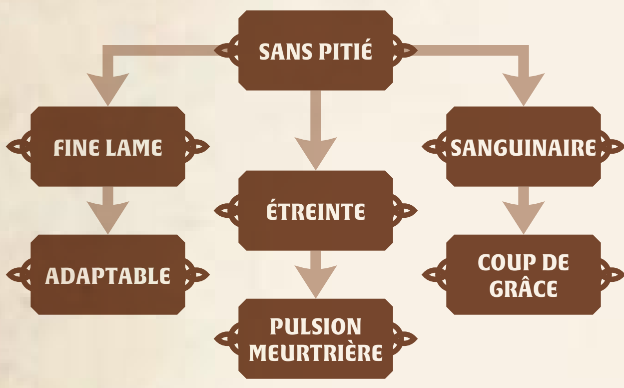
MÊLÉE (AGILITÉ)

Cette compétence régit votre capacité à attaquer au corps-à-corps (en mêlée). Elle concerne toutes les armes de mêlée, du tesson de bouteille à la lame précieuse finement ouvragée.

- **Usages communs :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action* pour plus d'informations. Cette compétence peut être utilisée pour identifier différents types d'armes de mêlée et les blessures qu'elles peuvent provoquer ainsi que les styles de combat qui y sont liés, entretenir des armes de mêlée, et autres sujets associés.
- **Modificateurs de difficulté :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action* pour plus d'informations. Les usages hors combat sont affectés par la Distance (distance de l'arme ou de la blessure à identifier), ou la méconnaissance ou complexité (types d'armes inconnus).
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action* pour plus d'informations. Les usages hors combat permettent d'acquérir des informations plus

détaillées ou plus spécifiques pour chaque point d'Héroïsme dépensé.

TALENTS DE MÊLÉE



Sans pitié

Prérequis : Expertise 1 (Mêlée)
Lorsque vous portez une attaque de Mêlée, vous pouvez relancer autant de dés de dégâts que vous avez de niveaux de talents de Mêlée. Vous devez conserver le second résultat.

Fine lame

Prérequis : *Sans pitié*, Expertise 2 (Mêlée)
Votre lame est presque l'extension de votre bras. Lorsque vous portez une attaque de Mêlée, tout point d'Héroïsme dépensé ou tout point de Fatalité ajouté pour gagner des d20 bonus en fait gagner deux au lieu d'un seul, sans excéder la limite de 3d20 bonus en tout.

Adaptable

Prérequis : *Fine lame*, Expertise 3 (Mêlée)
Vous savez vous adapter à toutes les circonstances et styles de combat. Lorsque vous portez ou défendez contre une attaque, vous pouvez augmenter ou diminuer l'Allonge de votre arme de 1, avec un minimum de 1.

Étreinte

Prérequis : *Sans pitié*
Un ennemi mobile est dangereux. Le meilleur moyen de l'immobiliser est encore de le faire *manu militari*. Après toute attaque de Mêlée réussie, vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme pour ajouter la qualité Étreinte sur une attaque à mains nues.

Pulsion meurtrière

Prérequis : *Étreinte*
Au cœur du combat, votre instinct sauvage prend le dessus, allumant une flamme dans vos yeux. Lorsque vous attaquez un adversaire dépourvu de Garde, ajoutez +2 à votre jet de dégâts.

Sanguinaire

Prérequis : *Sans pitié*, Expertise 2 (Mêlée)
Vos armes sont maculées de sang. Lorsque vous faites un jet de dégâts suite à une attaque de Mêlée, vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme pour ajouter la qualité Cruel 1 à votre arme (ou l'augmenter de 1 si elle dispose déjà de cette qualité).

Coup de grâce

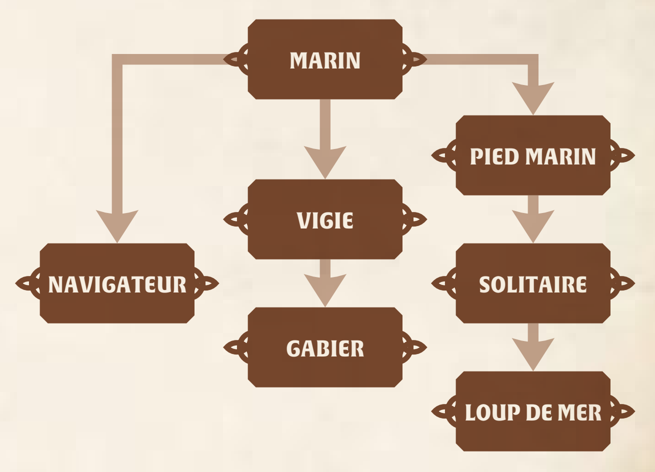
Prérequis : *Sanguinaire*, Expertise 3 (Mêlée)
Vos coups sont mortels et vous laissez derrière vous une traînée de cadavres. Lorsque vous infligez 1 ou plusieurs Blessures après une attaque de Mêlée, vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme pour infliger immédiatement une Blessure supplémentaire. Contre une Meute ou une Escouade ennemie, cette Blessure peut être assignée à une cible différente de la première.

NAVIGATION (COORDINATION)

Cette compétence régit votre capacité à opérer, entretenir et piloter des barges, barques ou bateaux de différents types, qui se déplacent à la rame ou à la voile.

- **Usages communs :** voir Embarcation dans le *chapitre 6 : Équipement*.
- **Modificateurs de difficulté :** terrain difficile (rochers, récifs, forts courants), mauvais temps (mer agitée, vents forts, faible visibilité), méconnaissance ou complexité. Un navire endommagé peut exiger des tests plus difficiles.
- **Dépenses d'Héroïsme :** l'Héroïsme peut servir à améliorer la qualité d'un test, par exemple pour compléter une manœuvre de manière plus efficace, ou plus élégante. Certaines manœuvres spécifiques peuvent demander des dépenses d'Héroïsme uniques. Voir Embarcation dans le *chapitre 6 : Équipement* pour plus d'informations.

TALENTS DE NAVIGATION



Marin

Prérequis : Expertise 1 (Navigation)
Vous êtes un marin expérimenté, habitué aux fleuves, à la mer, et aux océans. Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test de Navigation mais devez conserver le second résultat.

Navigateur

Prérequis : *Marin*
Vous êtes un navigateur réputé. Dans n'importe quel port, vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité pour trouver quelqu'un qui répond de vous, même dans un port où vous n'avez pas encore voyagé. Pour toute la durée de votre séjour, cela vous permet d'utiliser Navigation à la place de Société, avec 1d20 bonus en prime. Si un autre marin vous demande une faveur pendant votre séjour, vous devez la lui accorder, ou renoncer aux bonus de *Navigateur* pour le reste du séjour.

Vigie

Prérequis : *Marin*
Les dangers de la mer n'ont plus aucun secret pour vous et vous les voyez arriver de loin. Lorsqu'un danger situationnel (météo, magie, etc.) inflige une pénalité de difficulté sur un test de Navigation, vous pouvez ignorer cette pénalité.

Gabier

Prérequis : *Vigie*, Expertise 2 (Navigation)
Niveaux disponibles : 3
Vous connaissez les nuances de la navigation et savez guider un navire en toutes circonstances, même les plus périlleuses. Réduisez la difficulté de tout test de Navigation de 1 pour chaque niveau de *Gabier* lorsque vous êtes aux commandes.

Pied marin

Prérequis : *Marin*
Vous avez passé tant de temps en mer que tangage et roulis ne vous affectent plus du tout ; c'est sur la terre ferme que vous n'êtes pas à l'aise. Vous ne subissez aucune pénalité due au mouvement aléatoire d'un navire lorsque vous faites un test. De plus, vous pouvez utiliser Navigation à la place d'Acrobatie lorsque vous êtes sur un navire ou que vous utilisez une corde.

Solitaire

Prérequis : *Pied marin*
Un navire endommagé en pleine mer n'a pas toujours le loisir de regagner un port pour y être réparé. Vous connaissez cependant les méthodes qui permettent de le maintenir à flot le temps nécessaire avec les moyens du bord. Vous pouvez utiliser Navigation à la place d'Artisanat lorsque vous tentez de réparer une embarcation. Cependant, ces réparations ne tiendront que pour une scène, +1 scène supplémentaire par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable). Ensuite, de véritables réparations seront nécessaires.

Loup de mer

Prérequis : *Solitaire*, Expertise 3 (Navigation)
Vous êtes un vétéran de la mer ; vous avez vécu des tempêtes, survécu aux pirates, et mené votre barque à travers toutes les fortunes de mer imaginables. Au fil du temps, vous avez appris à vous fier à vos compétences et à celles de vos compagnons, en repérant notamment les points forts de chacun dans l'équipage. Lorsque vous êtes à bord d'un navire avec un équipage conséquent, vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité pour utiliser Navigation à la place de *n'importe quelle* compétence sauf Alchimie et Sorcellerie.

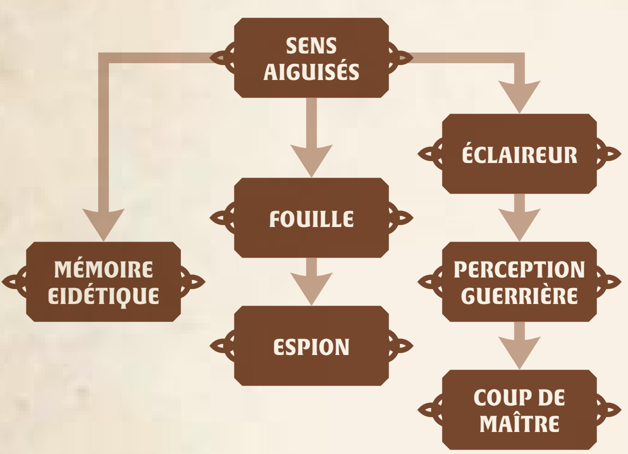
OBSERVATION (PERCEPTION)

Cette compétence régit votre capacité à noter les détails de votre environnement et les éventuels changements qui s'y produisent, le cas échéant. Elle indique aussi votre perception générale et votre aptitude à identifier un détail qui n'est pas à sa place, à fouiller une zone à la recherche d'indices, et à déceler une embuscade.

- **Usages communs :** chercher des indices, détecter des embuscades et autres menaces, noter de petits détails.
- **Modificateurs de difficulté :** lumière (lorsque la vue est impliquée), distance, bruit (lorsque l'ouïe est impliquée), mauvais temps.
  L'observation s'oppose souvent aux tests de Furtivité ou de Vol. La difficulté des tests d'observation peut être influencée par la taille de l'objet ou de la menace observée.
- **Dépenses d'Héroïsme :** les tests d'Observation peuvent faire appel à l'Héroïsme pour mener d'autres activités en même temps (alerter les alliés d'une menace, se mettre à couvert pour réagir à une embuscade) ou pour fournir des détails supplémentaires.

> ***"Ce fut pourtant Conan qui les fit s'arrêter alors qu'ils traversaient une pièce plus vaste que les autres. Son ouïe de barbare était plus fine que celle de Techotl, pourtant exercée par une vie passée à se battre dans ces couloirs silencieux."***
>
> **— Les Clous rouges**

TALENTS D'OBSERVATION



Sens aiguisés

Prérequis : Expertise 1 (Observation)
Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test d'Observation, mais devez conserver le second résultat.

Mémoire eidétique

Prérequis : *Sens aiguisés*
Vous vous souvenez de tout ce que vous avez vu, même des choses les plus insignifiantes. Vous pouvez faire un test d'Observation dans n'importe quel lieu que vous avez visité, même si vous n'y êtes plus. Vous ne pouvez pas interagir sur l'endroit, votre mémoire se limitant à ce que vous avez perçu lorsque vous y étiez. Par exemple, si vous n'avez pas ouvert une porte, vous ne pouvez pas savoir ce qu'elle cache. Toutefois, si vous avez aussi le talent Fouille, le MJ partira du principe que vous avez ouvert ou fermé toutes les portes et vu la scène sous tous les angles.

Fouille

Prérequis : *Sens aiguisés*
Vous savez fouiller une zone vite et bien. Toute personne qui passe derrière vous ou examine la zone après votre passage détectera qu'elle a été fouillée assez facilement (la difficulté de son test dépendra de la taille de la zone). Fouiller à portée d'Allonge demande un test d'Observation *Commun* (D1) tandis que fouiller à portée Courte demande un test *Délicat* (D2). Si un tel test est réussi, vous identifiez tous les indices que vous jugez importants dans cette zone. *Fouille* demande une action standard, que vous pouvez tenter plusieurs fois.

Espion

Prérequis : *Fouille*, Expertise 2 (Observation)
Vous pouvez faire une Fouille sans laisser de traces derrière vous. Pour déceler la fouille, un personnage doit engager une *Lutte* contre vous ; vous gagnez alors autant de points d'Héroïsme bonus que votre Concentration (Observation).

Éclaireur

Prérequis : *Sens aiguisés*
Vous pouvez faire une reconnaissance rapide d'un nouvel environnement. La première fois que vous tentez un test d'Observation dans un lieu où vous n'avez jamais été, gagnez 1 point d'Héroïsme bonus, qui ne peut être utilisé que pour la dépense d'Héroïsme *Obtenir des informations*.

Perception guerrière

Prérequis : *Éclaireur*, Expertise 2 (Observation)
Au combat, vous pouvez choisir un ennemi et faire un test d'Observation *Commun* (D1) comme action mineure. S'il est réussi, vous pouvez déterminer combien de Résistance il reste à la cible et de combien de Dommages elle souffre. Pour 1 point d'Héroïsme (renouvelable), vous pouvez choisir un ennemi supplémentaire.

Coup de maître

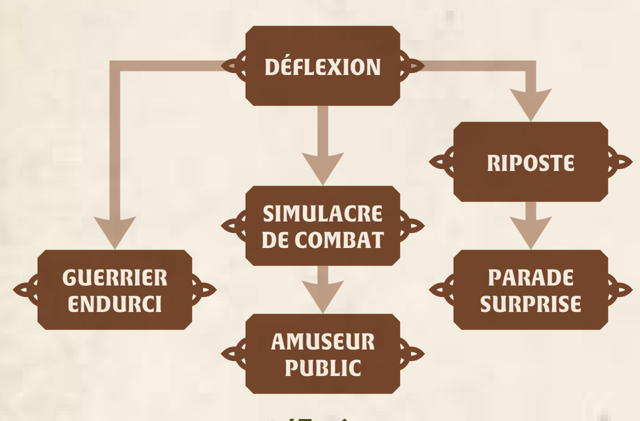
Prérequis : *Perception guerrière*
Vos coups ne sont jamais portés au hasard. Vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité après toute attaque réussie pour la rendre encore plus efficace. Ajoutez autant de dés de dégâts supplémentaires que votre valeur de Concentration (Observation). Si vous réutilisez cette capacité lors de la même scène, son coût augmente d'1 point de Fatalité par utilisation (la 2e coûte 2, la 3e coûte 3, etc.)

PARADE
(COORDINATION)

Cette compétence constitue l'essentiel de l'entraînement d'un novice, qui apprend à se protéger avec une épée ou un bouclier au combat. La plupart du temps, Parade s'oppose à Mêlée et permet de parer ou d'esquiver les coups ennemis. La compétence permet aussi de livrer des simulacres de combat et d'assurer le spectacle.

- **Usages communs :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action* pour plus d'informations. Hors combat, permet de livrer des spectacles d'art martial pour épater la galerie. Permet également de repérer les failles dans les défenses d'un ennemi.
- **Modificateurs de difficulté :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action* pour plus d'informations. Les usages hors combat sont affectés par la Distance (distance de l'arme ou de la blessure à identifier), ou la méconnaissance ou complexité (types d'armes inconnus).
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *chapitre 5 : Scènes d'action*. Les usages hors combat permettent d'acquérir des informations plus détaillées ou plus spécifiques pour chaque point d'Héroïsme dépensé.

TALENTS DE PARADE



Déflexion

Prérequis : Expertise 1 (Parade)
Vous savez que vos armes doivent toujours être prêtes à servir. Lorsque vous faites une Réaction de Défense avec la compétence Parade, vous pouvez réduire le nombre de points de Fatalité ajoutés de 1 (min. 0). Cet effet se cumule à la qualité Parade de l'arme le cas échéant.

Guerrier accompli

Prérequis : *Déflexion*
Vous savez étudier votre ennemi pour découvrir ses points faibles, le provoquer au combat, et exploiter ses faiblesses lorsqu'elles se révèlent. Vous pouvez tenter un test de Parade *Exigeant* (D3) pour une action standard afin d'apprendre une botte et une faiblesse de l'ennemi. En cas de réussite, pour le reste de la scène, vous pouvez relancer un unique d20 pour tout test de Mêlée ou Parade réalisé contre cet ennemi.

Simulacre de combat

Prérequis : *Déflexion*
Vous pouvez faire semblant de combattre sans le moindre risque pour ceux d'en face. Vous pouvez utiliser Parade pour vos tests de Mêlée, mais dans ce cas, toutes les attaques de Mêlée gagnent la qualité Non-létal. Les tests requis pour déceler votre mise en scène sont d'un cran plus difficiles. Si tout le groupe se livre à un simulacre de combat, le test de Parade est résolu en équipe (voir p.100) afin d'être crédible aux yeux des observateurs. La compétence Intuition permet de détecter un simulacre de combat.

Amuseur public

Prérequis : *Simulacre de combat*
Vous savez porter vos attaques de la manière la plus spectaculaire possible, au détriment de leur efficacité. Après toute attaque de Mêlée réussie, avant de faire un jet de dégâts pour cette attaque, vous pouvez supprimer jusqu'à 3 de dégâts. Vous gagnez 1 point d'Héroïsme bonus pour chaque de dégâts retiré.

Riposte

Prérequis : *Déflexion*
C'est juste après avoir porté une attaque qu'un assaillant est le plus vulnérable. Après avoir réussi une Réaction de Défense avec votre compétence Parade, vous pouvez immédiatement ajouter 1 point de Fatalité pour porter une attaque de Mêlée contre l'ennemi que vous venez de parer. L'Héroïsme généré par l'action de Parade peut se reporter sur cette attaque de Mêlée.

Parade surprise

Prérequis : *Riposte*
Vous êtes un si fin bretteur que vous pouvez utiliser votre compétence Parade pour tenter une Réaction de Défense contre une attaque à Distance, ce qui est normalement impossible.

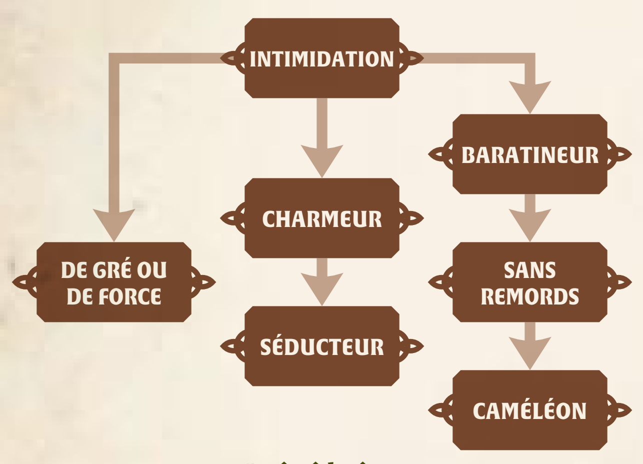
> ***"Ses yeux dansaient et ses lèvres s'incurvèrent en un sourire dénué de pitié. Elle était redevenue Valeria de la Fraternité Rouge, et le bourdonnement de sa lame était comme un chant nuptial à ses oreilles. Son épée trompa la garde d'une lame qui tentait de parer son attaque et s'enfonça de six pouces dans le ventre protégé de cuir de celui qui la maniait."***
>
> **— Les Clous rouges**

PERSUASION
(PERSONNALITÉ)

Cette compétence régit votre capacité à convaincre les autres, à leur faire croire en ce que vous voulez, voire à épouser vos croyances, au moins pendant un temps. Elle rassemble un ensemble de compétences sociales étendu, comme l'aptitude à séduire, tromper, contraindre, corrompre, charmer ou mener en bateau.
Souvent, un test de Volonté viendra s'opposer à la Persuasion. Les PNJ finissent toujours par se débarrasser des effets d'un test de Persuasion : ils réfléchissent à deux fois, éventent le mensonge, ou se débarrassent de leurs craintes. C'est le MJ qui définit la durée de l'effet de Persuasion et le temps nécessaire au test lorsqu'il en donne la difficulté. Une fausse information qui détourne l'attention pendant une minute ne doit prendre qu'une minute, mais un mensonge complexe et élaboré qui doit tenir des jours ou des semaines doit être plus difficile et prendre plus de temps. De manière générale, considérez qu'un test de Persuasion doit prendre autant de temps que la durée des effets qu'il provoque.

- **Usages communs :** Mentir, négocier, intimider, séduire, se lier d'amitié avec d'autres pour obtenir aide, informations, ou accès privilégié.
- **Modificateurs de difficulté :** distance, langue étrangère, bruit, facteurs sociaux, temps, méconnaissance ou complexité (méconnaissance de la cible ou du sujet, mensonges élaborés, etc.)
- **Dépenses d'Héroïsme :** l'Héroïsme dépensé pour des tests de Persuasion sert souvent à réduire le temps nécessaire à convaincre un personnage, ou pour que les effets d'un mensonge durent plus longtemps.

TALENTS DE PERSUASION



Intimidation

Prérequis : Expertise 1 (Persuasion)
Votre bonus de dégâts sur les attaques mentales augmente de +1.

De gré ou de force

Prérequis : *Intimidation*
Niveaux disponibles : 3
Vous avez appris à reconnaître et tirer parti des limites de vos interlocuteurs. Lorsque vous tentez d'intimider un adversaire, vous connaissez la meilleure stratégie. Pour chaque niveau de De *gré ou de force*, vous gagnez 1d20 supplémentaire pour tout test de Persuasion ou de Commandement, sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout. De plus, vous gagnez Perforant X sur vos attaques de Menace, X étant votre nombre de niveaux dans *De gré ou de force*.

Charmeur

Prérequis : *Intimidation*
Niveaux disponibles : 3
Vous avez une certaine personnalité, et un sourire désarmant. Les gens vous font confiance. Tout test de Persuasion réussi vous rapporte 1 point d'Héroïsme par niveau de *Charmeur*.

Séducteur

Prérequis : *Charmeur*
Vous maîtrisez à la perfection l'art de la séduction. Lorsque vous tentez de séduire, faites votre test de Persuasion avec 2d20 supplémentaires au lieu d'un seul pour chaque point d'Héroïsme dépensé ou point de Fatalité généré, sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout.

Baratineur

Prérequis : *Intimidation*, Expertise 2 (Persuasion)
Vous savez conclure un marché mieux que personne, souvent pour obtenir des biens ou des faveurs. Après tout test de Société résolu pour acheter un objet, vous pouvez faire un test de Persuasion *Simple* (D0) et réduire le coût de 1 en dépensant 2 points d'Héroïsme (renouvelable).

Sans remords

Prérequis : *Baratineur*
Niveaux disponibles : 3
Lorsqu'il s'agit de vaincre les défenses sociales d'un interlocuteur peu complaisant, vous ne reculez devant aucun mensonge. Lorsque vous mentez à un adversaire, gagnez 1d20 supplémentaire par niveau de *Sans remords* pour votre test de Persuasion ou Commandement, sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout.

Caméléon

Prérequis : *Sans remords*
C'est une chose de convaincre quelqu'un pour une minute, c'en est une autre de le convaincre pour toute une vie. Lorsque vous usurpez une caste, ce talent vous permet d'utiliser Persuasion à la place d'Artisanat, Dressage, Intuition, Société, Survie ou Vol, mais uniquement lorsque vous dites aux autres que vous maîtrisez la compétence ainsi copiée. Tout application pratique de la compétence copiée repose sur votre véritable maîtrise de cette compétence, le cas échéant.

RÉSISTANCE (CONSTITUTION)

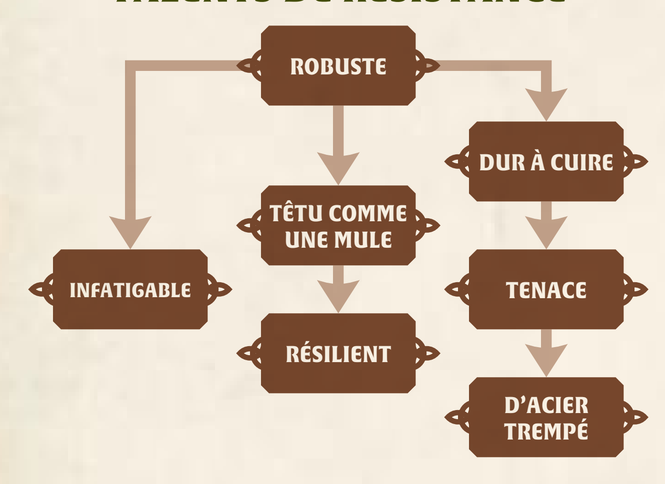
La Résistance inclut la résilience naturelle et la condition physique ; c'est grâce à cette compétence que vous pouvez traverser les conditions extrêmes endurées (situations, activités, événements) sans y laisser le plus clair de votre santé. Ces conditions sont les privations sensorielles, les environnements extrêmes, les poisons, les maladies, l'épuisement physique, la douleur intense, etc.

- **Usages communs :** voir *Dégâts et Récupération* p.118. La compétence est testée lorsqu'il faut résister ou récupérer de conditions physiques difficiles,

subir des épreuves physiques, ou fournir un effort physique important. La Résistance est donc une réponse aux menaces ou aux situations de combat, et permet de récupérer suite à une blessure.

- **Modificateurs de difficulté :** armure, mauvais temps. La difficulté d'un test de Résistance dépend normalement de la situation ou de l'effet qui a amené ce test. En dehors de ces situations, si le test est demandé par une activité en cours, par exemple l'exposition extrême ou prolongée à un environnement hostile, alors la difficulté du test commence à *Commun* (D1) et augmente graduellement à chaque test exigé. *Par exemple, résister aux conditions climatiques extrêmes d'un désert glacial va demander un test de Résistance à chaque heure, et tout échec entraînera de la Fatigue*. Le premier test est *Commun* (D1), le deuxième *Délicat* (D2), etc. jusqu'au maximum (Légendaire, D5).
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *Dégâts et Récupération* p.118. L'usage veut que l'Héroïsme généré par les tests de Résistance serve à récupérer de l'Endurance, ou soit mis de côté pour être réutilisé plus tard de façon offensive. L'Héroïsme peut aussi permettre de retarder le test à venir lorsqu'un personnage est exposé de façon prolongée à une situation extrême. Le premier point d'Héroïsme peut doubler le temps entre chaque test, le deuxième peut le tripler, etc.

TALENTS DE RÉSISTANCE



Robuste

Prérequis : Expertise 1 (Résistance)
Lorsque vous faites un test de Résistance, vous pouvez relancer tout dé qui n'a pas généré de succès sur le jet initial, mais devez conserver le second résultat.

Infatigable

Prérequis : *Robuste*, Expertise 1 (Résistance)
Là où un autre tomberait, vous continuez. À chaque fois que vous devriez subir de la Fatigue, vous pouvez l'ignorer en ajoutant autant de points de Fatalité que la Fatigue subie.

Têtu comme une mule

Prérequis : *Robuste*
Vous avez connu de nombreuses blessures, que vous avez toujours soignées à grandes lampées de bière. Votre constitution hors normes vous permet de tenir dans les circonstances les plus insurmontables. Lorsque vous souffrez déjà de dommages, vous pouvez utiliser Résistance à la place de Discipline si vous le désirez.

Résilient

Prérequis : *Têtu comme une mule*
Niveaux disponibles : 3
Vous êtes solidement bâti et particulièrement résistant. Lorsque vous subissez un effet qui peut être évité par un ajout de Fatalité, vous pouvez réduire le montant de points de Fatalité que vous devez payer d'autant de niveaux de *Résilient* que vous avez (min. 0).

Dur à cuire

Prérequis : *Robuste*
Niveaux disponibles : 2
Ce qui ne vous tue pas, vous rend plus fort : le montant de dégâts physiques nécessaires pour vous infliger une Blessure augmente de 1 par niveau de Dur à cuire. *Par exemple, si vous avez Dur à cuire 1, vous subissez une blessure si l'on vous inflige 6 points de dégâts (au lieu de 5).*

Tenace

Prérequis : *Dur à cuire*, Expertise 2 (Résistance)
Les blessures du passé vous aident à ignorer celles du présent. Lorsque vous subissez une Blessure, vous pouvez payer 1 point de Fortune pour l'ignorer complètement.

D'acier trempé

Prérequis : *Tenace*
Vous avez subi tant de blessures dans votre existence qu'il en faut bien davantage pour vous abattre. Augmentez votre Encaissement d'Armure de 1 sur toutes les localisations. Vous continuez de bénéficier de cet Encaissement d'Armure supplémentaire même si vous ne portez pas d'armure (ou si elle a été endommagée ou perdue).



FATIGUE

"Même sa vitalité de loup commençait à montrer ses limites dans ce terrible effort. Il était à bout de souffle et une douleur aiguë taraudait son flanc. Ses jambes vacillaient sous l'effet de l'épuisement et celle qui était blessée le faisait atrocement souffrir dès qu'il posait le pied à terre, comme si une lame de couteau lui entamait le tendon. Il avait suivi les instincts du monde sauvage dans lequel il avait grandi, mis à contribution chacun de ses nerfs et de ses muscles, épuisé toutes ses réserves de ruse et de subtilité pour arriver à rester en vie. Désormais, dans sa situation désespérée, il obéissait à un autre instinct et cherchait un endroit où il pourrait s'adosser et vendre sa vie à prix de sang."

— Le Maraudeur noir

L'Âge hyborien est un âge de menaces. Même son climat est impardonnable ; les déserts de Stygie ploient sous le feu ardent d'un soleil intense, tandis que la toundra gelée au-delà de l'Hyperborée est balayée par un blizzard mordant qui rend toute vie impossible. Sans abri, vous risquez de souffrir de la soif ou de la faim. Sans oublier l'épuisement : si, pendant trop longtemps, vous ne pouvez ni dormir ni vous reposer, vous en souffrirez. Quiconque néglige ces aspects condamne son existence même.

La compétence Résistance vous permet de tenir bon malgré ces conditions difficiles et dangereuses. L'exposition aux éléments, la faim, la déshydratation ou l'épuisement fonctionnent tous de la même façon : ils causent de la Fatigue. Vous gagnez des niveaux de Fatigue lorsque vous échouez à des tests de Résistance contre les conditions environnementales et autres effets similaires. La Fatigue affecte votre Vigueur, mais n'inflige pas de dégâts. À la place, chaque point de Fatigue réduit votre Vigueur maximum de 1, ce qui vous rend plus vulnérable en combat.

Si votre Vigueur maximum tombe à 0, vous vous évanouissez littéralement de fatigue et êtes incapable de continuer. Si vous subissez encore de la Fatigue à ce stade, vous mourez d'épuisement.

Récupérer des effets négatifs de la Fatigue ne prend pas beaucoup de temps. Si vous neutralisez la source de la Fatigue (en vous mettant à l'abri de la chaleur ou du froid, en trouvant de l'eau ou de la nourriture, en dormant, etc.) vous pouvez tenter un test de Résistance *Commun* (D1) après huit heures de repos. En cas de succès, retirez un niveau de Fatigue (+1 par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable)). Les personnages pourvus de la compétence Survie ou Soin peuvent vous aider sur ce test de Résistance (et vous-même pouvez aider quelqu'un d'autre). Si vous avez reçu de la Fatigue de plusieurs sources – par exemple si vous souffrez à la fois de la chaleur et de la soif dans un désert – vous devez neutraliser toutes les sources de Fatigue pour récupérer.

Température (chaud/froid)

Les températures extrêmes ont toujours été le fléau éternel de l'humanité, chassant les hommes devant elles, à la découverte de refuges où ils pourraient s'en prémunir. Les fortes chaleurs, tout comme le froid glacial, sont des menaces qui peuvent se révéler dangereuses, voire mortelles, pour quiconque n'y est pas préparé. Tout échec à un test lié aux températures extrêmes inflige un niveau de Fatigue.

Si un personnage n'est pas protégé dans un environnement exceptionnellement froid (températures négatives) ou chaud (plus de 35°C), il doit passer un test de Résistance *Commun* (D1) après la première heure d'exposition, puis un autre test à chaque heure qui suit. Chaque nouveau test est plus difficile d'un cran : le deuxième sera *Délicat* (D2), puis *Exigeant* (D3) et ce jusqu'à Légendaire (D5). Les températures extrêmes (-30°C ou +60°C) demandent un test par minute.

Faim et soif

En pleine nature, manquer de nourriture ou d'eau est un problème majeur, surtout si votre personnage n'est pas familier des techniques de survie. En fonction de votre masse corporelle et votre niveau d'activité, vous aurez besoin de près de deux litres d'eau par jour (ou équivalent) pour éviter de souffrir de la soif. Avancer sans pourvoir à ces besoins en eau pendant trop longtemps (Constitution + 24h) exige un test de Résistance Commun (D1), puis un nouveau test toutes les 4h. Chaque nouveau test est plus difficile d'un cran. Tout échec inflige un niveau de Fatigue. Ces exigences sont triplées dans les environnements extrêmement chauds. Le MJ peut alléger ces dispositions pour les personnages natifs de la région, ou ajuster la difficulté des tests si un personnage trouve un peu d'eau, même si elle ne couvre pas les quantités requises.

La faim est un peu moins pénalisante. Après trois jours sans manger, vous devez faire un test de Résistance Commun (D1), puis un nouveau test tous les jours. Chaque nouveau test est plus difficile d'un cran. Tout échec inflige un niveau de Fatigue. Un humain adulte doit faire au moins un vrai repas par jour pour éviter de souffrir de la faim.

Suite page suivante

Suite de la page précédente

Marche forcée

Marcher trop vite ou trop longtemps peut vous infliger de la Fatigue. Vous pouvez voyager à un rythme normal pendant X heures par jour, X étant votre Constitution, ou marcher à un rythme soutenu pendant X/2 heures (arrondi au supérieur). Pour chaque heure excédentaire, vous devez faire un test de Résistance *Commun* (D1). Chaque nouveau test est plus difficile d'un cran. Tout échec inflige un niveau de Fatigue. Vous devez vous reposer pendant au moins 8h pour récupérer suite à une marche forcée.

Privation de sommeil

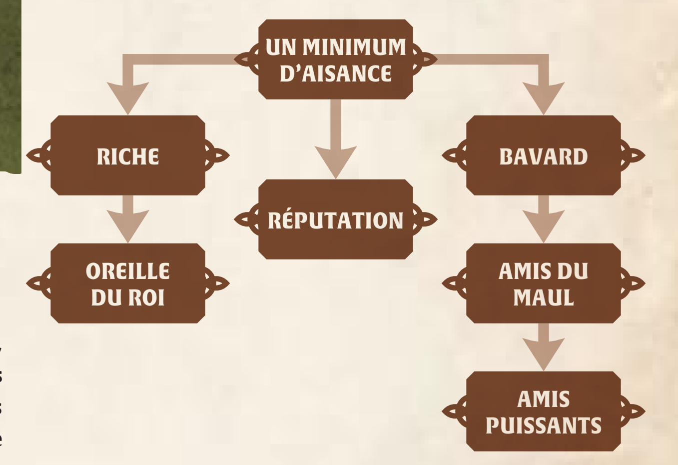
Manquer de sommeil est la source de Fatigue la plus facile à neutraliser (il suffit de dormir) mais elle a ses propres risques. Si vous restez éveillé 48h d'affilée, vous devez faire un test de Résistance *Commun* (D1), puis un nouveau test toutes les 8h si vous restez éveillé. Chaque nouveau test est plus difficile d'un cran. Tout échec inflige un niveau de Fatigue et un *niveau de Désespoir* (voir p.118) car votre esprit s'affaiblit lui aussi. Vous devez vous reposer pendant au moins 8h pour récupérer suite à une privation de sommeil.

SOCIÉTÉ (PERSONNALITÉ)

La compétence Société représente votre influence sociale, votre statut social au sein d'une culture civilisée, et l'accès que vous avez à des ressources telles que le liquide ou les marchandises, pour ensuite les utiliser pour obtenir ce que vous voulez. De la même manière que la Survie vous aide à prospérer dans la nature, la Société vous aide à survivre dans la jungle du monde civilisé.
Maintenir l'apparence d'une certaine classe sociale (y compris la vôtre) demande un test de Société *Commun* (D1), augmenté d'un cran de difficulté pour chaque niveau de Statut social au-dessus ou en dessous du vôtre. Le Statut social est expliqué p.19 du *chapitre 2 : Personnages*. Lorsque vous cherchez à éviter d'être embarrassé en société, vous devez faire un test de Société pour atténuer la situation ; la difficulté du test dépend de l'impair que vous venez de commettre et du MJ. Vous pouvez soudoyer l'assistance ou vous faire passer pour naturellement excentrique. La plupart des tests de Société prennent plus d'une minute : même de simples activités financières ou sociales, à cette échelle, demandent au moins une heure d'efforts.

- **Usages communs :** acheter des biens et services (voir *Trouver et acheter des objets* p.135), s'intégrer à une classe sociale, éviter les impairs sociaux, interpréter des informations commerciales ou financières.
- **Modificateurs de difficulté :** voir *chapitre 9 : Le maître du jeu* pour plus d'informations. Pour d'autres usages : équipement (accès aux fonds et aux comptes), facteurs sociaux, temps, méconnaissance ou complexité (systèmes sociaux ou financiers peu connus).
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *chapitre 9 : Le maître du jeu* pour plus d'informations. Pour d'autres usages : l'Héroïsme dépensé pour des tests de Société sert souvent à réduire le temps nécessaire à une tâche. Les tests de Société pour obtenir ou interpréter des informations se révèlent plus complets et plus détaillés lorsque vous dépensez de l'Héroïsme.

TALENTS DE SOCIÉTÉ



Un minimum d'aisance

Prérequis : Expertise 1 (Société)
Vous avez un héritage ou quelques fonds à disposition, et l'on vous doit encore quelques dettes. Réduisez votre Entretien de 1 (min.1).

Riche

Prérequis : *Un minimum de confort*
Niveaux disponibles : 3
Vous avez amassé de nombreuses ressources en investissant auprès de riches familles marchandes. Chaque niveau de *Riche* vous offre 1 point d'Héroïsme bonus qui vous permettra de réduire le coût d'un achat (min. 1 Or).

Oreille du roi

Prérequis : *Riche* 3, *Réputation* 2
Vous savez attirer l'attention des autorités sur tel ou tel problème. Lorsque vous tentez de diffuser un message auprès d'un grand nombre de personnes ou même d'une région, vous pouvez utiliser Société à la place de Commandement. De plus, la difficulté des tests liés à des représentants publics est réduite d'un cran (min. *Simple* (D0)).

Réputation

Prérequis : *Un minimum de confort*
Niveaux disponibles : 3
Votre réputation vous précède partout où vous allez, auprès de vos amis comme de vos ennemis. Chaque niveau de Réputation augmente votre Renommée de 1 (voir *La vie entre deux aventures* p.288-289).

Bavard

Prérequis : *Un minimum de confort*
Niveaux disponibles : 3
Vous connaissez du monde partout à force d'engager la conversation avec tout un chacun. À chaque fois que vous cherchez de l'aide auprès d'autres individus, vous pouvez réduire la difficulté pour trouver un contact d'un cran par niveau de *Bavard*.

Amis du Maul

Prérequis : *Bavard*, Expertise 2 (Société)
Vous constituez rapidement un réseau d'informateurs lorsque vous vous installez quelque part. Dans tout endroit où vous avez eu du temps d'attente, vous avez au moins un contact utile à disposition. Tous les tests faits pendant un temps d'attente gagnent 1d20, tant qu'ils n'impliquent pas de combat, sous quelque forme que ce soit.

Amis puissants

Prérequis : *Amis du Maul*
Vous connaissez des personnes haut placées, détentrices d'un certain pouvoir. Lorsque vous apprenez ce talent, gagnez autant d'amis puissants que votre valeur de Concentration (Société). Vous devez préciser le type et l'allégeance de chacun de ces contacts, et devez obtenir



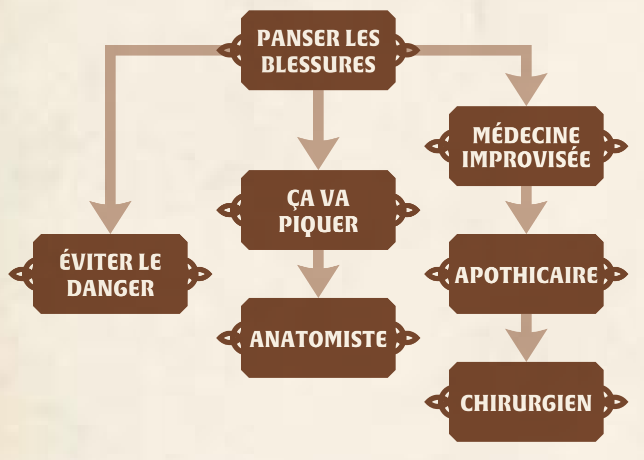
l'aval du MJ pour votre sélection. Vous pouvez tenter un test de Société *Exigeant* (D3) pour demander une faveur au contact choisi. En cas de réussite, votre contact répond avec les ressources proportionnelles à son niveau d'importance et à la nature de votre demande. Toute marchandise fournie devra être rendue sous une échéance raisonnable, en général à la fin de l'aventure, à la discrétion du MJ. Vous pouvez tenter de tels tests lors d'un temps d'attente ou rendre visite à ce personnage en cours de jeu, mais cela demandera un temps conséquent. *Amis puissants* peut être appris plusieurs fois ; vous pouvez avoir autant de contacts que votre valeur de Concentration (Société).

SOIN (INTELLIGENCE)

La compétence Soin vous permet de soigner quelqu'un ayant souffert de blessures ou de maladies, et regroupe les connaissances propres à cette compétence.

- **Usages communs :** voir *Dégâts et Récupération* p.118. Soin peut aussi être utilisé pour traiter la maladie ou le poison, et pour déterminer la nature de blessures.
- **Modificateurs de difficulté :** lumière, distraction ou perturbation, équipement (trousse de secours, cataplasme, bandages, etc.), mouvement aléatoire, temps, méconnaissance ou complexité.
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *Dégâts et Récupération* p.118. Soin exige beaucoup de connaissances et la plupart du temps, la dépense d'Héroïsme Obtenir des informations est le choix par défaut pour identifier une maladie ou trouver des remèdes complexes.

TALENTS DE SOIN



"La garde est déjà là, vieil imbécile ! rétorqua cavalièrement Pallantides, le commandant des Dragons Noirs, oubliant le rang de Publius dans la confusion du moment. Cesse donc de piailler et aide-nous à panser les blessures du roi. Il est en train de se vider de tout son sang.

– Oui, oui ! s'écria Publius, homme de réflexion plutôt que d'action. Il faut des bandages. Faites venir tous les médecins de la cour ! Oh ! mon seigneur, quelle honte infâme pour la cité ! Allez-vous mourir ?"

— Le Phénix sur l'épée

Panser les blessures

Prérequis : Expertise 1 (Soin)
Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test de Soin mais devez conserver le nouveau résultat.

Éviter le danger

Prérequis : Panser les blessures
Vous savez identifier les dangers de l'environnement et avez appris à les éviter. Vous pouvez utiliser Soin à la place de Survie lorsqu'il est question d'éviter des dangers.

Ça va piquer

Prérequis : *Panser les blessures*
Vous savez que remettre un os en place ou traiter une blessure ne va pas sans douleur. Quand il s'agit d'une urgence vitale, il reste préférable de souffrir et de se relever, que de n'éprouver aucune douleur et d'y rester. Lorsque vous tentez de soigner les dommages d'un patient, vous pouvez choisir de réduire la difficulté jusqu'à trois crans. En contrepartie, vous infligez autant de de dégâts mentaux que de crans réduits +2 (par ex. 2 crans = 4).

Anatomiste

Prérequis : *Ça va piquer*
Vous avez une connaissance parfaite de l'anatomie humaine. Lorsque vous faites un test de Soin pour traiter des dommages, vous pouvez réduire la difficulté de tout test d'un cran, jusqu'à un minimum de *Commun* (D1). De plus, vous pouvez ajouter +1 et la qualité Cruel 1 à toute attaque de Mêlée ou de Menace – votre connaissance du corps humain vous rend redoutable.

Médecine improvisée

Prérequis : *Panser les blessures*
Vous avez l'habitude de travailler avec des ressources limitées et avez appris à en faire bon usage. Lorsque vous utilisez une trousse de soins, chaque Charge ajoute 2d20 au test de Soin au lieu d'un seul, sans excéder la limite maximum de 3d20 bonus en tout. De plus, si vous avez accès à des narcotiques ou de l'alcool, vous pouvez faire un test de Soin *Exigeant* (D3) pour convertir une dose de l'un ou de l'autre en médicament.

Apothicaire

Prérequis : *Médecine improvisée*
Votre spécialité est le traitement des poisons. Vous pouvez tenter un test de Soin *Commun* (D1) lorsque vous rencontrez un patient drogué ou empoisonné. En cas de réussite, vous pouvez identifier la drogue ou le poison, et l'antidote nécessaire à son traitement. Vous pouvez dépenser de l'Héroïsme pour fabriquer l'antidote, à la discrétion du MJ (un poison rare ou toxique demandera une dépense plus importante). Lorsque vous traitez ou utilisez du venin, vous pouvez utiliser Soin à la place d'Alchimie ou Dressage.

Chirurgien

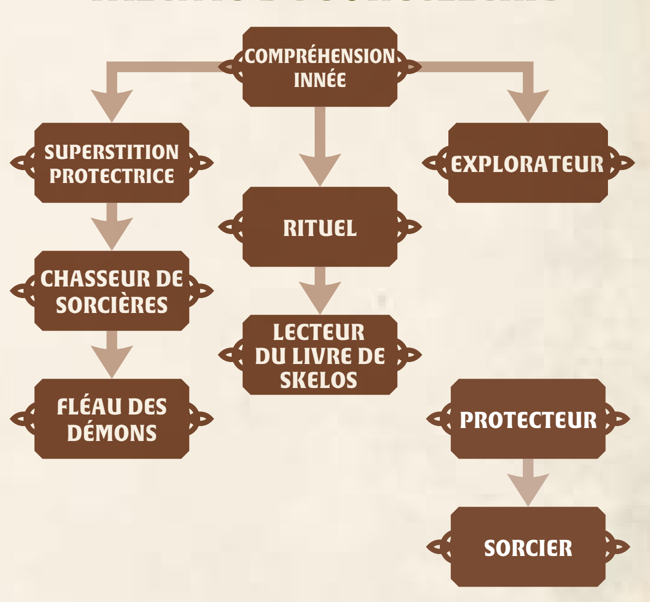
Prérequis : *Apothicaire*, Expertise 2 (Soin)
Maladies, fléaux et autres blessures n'ont plus aucun secret pour vous. Vous pouvez tenter un test *Commun* (D1) pour déterminer le meilleur traitement pour chaque patient rencontré. En cas de réussite, vous pouvez prescrire le remède adéquat. Vous pouvez dépenser de l'Héroïsme pour fabriquer ce traitement, à la discrétion du MJ (qui déterminera son coût en temps et en argent). Vous êtes une figure renommée et pouvez utiliser Soin à la place de Commandement. Si vous ordonnez à un autre personnage de vous aider ou d'agir à votre place, ce personnage peut relancer un unique d20 pour son propre test de Soin. Avec suffisamment de temps d'attente, vous pouvez complètement soigner les dommages des autres. Voir *Maladies* p.127 pour plus d'informations.

SORCELLERIE (VOLONTÉ)

Cette compétence représente la connaissance et la compréhension des arts non naturels de la Sorcellerie et de ses effets. C'est un champ d'études obscur et sinistre qui n'est pas à la portée de tous. La Sorcellerie et ses effets sont décrits en détail dans le *chapitre 7 : Sorcellerie*.

- **Usages communs :** identifier les pouvoirs surnaturels, étudier et identifier les créatures et capacités d'origine occulte ou surnaturelle, utiliser des sorts.
- **Modificateurs de difficulté :** voir *chapitre 7 : Sorcellerie*. Pour les usages autres que les sorts, équipement (matériel de recherche, bibliothèque), temps, méconnaissance ou complexité (un sujet complexe est plus difficile à étudier).
- **Dépenses d'Héroïsme :** voir *chapitre 7 : Sorcellerie*. Pour les autres usages, l'Héroïsme permet d'acquérir des informations plus détaillées ou de faire en sorte qu'un projet de recherche dure moins longtemps.

TALENTS DE SORCELLERIE



"Il s'assit tout d'abord à mes pieds et apprit la sagesse. Mais il n'était pas satisfait de ce que je lui enseignai, car c'était de la magie blanche, et il souhaitait acquérir des connaissances maléfiques afin d'asservir des rois et d'assouvir ses ambitions démoniaques. Je refusai de lui livrer les noirs secrets que j'avais appris malgré moi au cours des âges.

Mais sa sagesse était plus profonde que je ne l'aurais cru ; au moyen d'artifices qu'il se procura dans les tombes obscures de la noire Stygie, il m'amena par la ruse à révéler un secret que je n'avais nulle intention de divulguer. Alors il retourna mon pouvoir contre moi et fit de moi son esclave. Ah, dieux de Yag, que mon sort fut amer depuis ce moment !"

— Yag-Kosha, La Tour de l'Éléphant

Compréhension innée

Prérequis : Expertise 1 (Sorcellerie)
Niveaux disponibles : 3
Vous pouvez payer 2 points de Résolution pour gagner 1 point d'Héroïsme bonus sur tout test de Sorcellerie qui n'implique pas de lancer un sort. Vous pouvez faire ceci une fois par niveau de *Compréhension innée* (donc 6 points au maximum).

Superstition protectrice

Prérequis : *Compréhension innée*
Niveaux disponibles : 3
Lorsque vous êtes impliqué dans une Lutte pour résister aux effets d'un sort, vous gagnez 1 point d'Héroïsme par niveau de *Superstition protectrice*.

Chasseur de sorcières

Prérequis : *Superstition protectrice*, Expertise 2 (Sorcellerie)
Vous utilisez votre connaissance des phénomènes non naturels pour vous préserver. Lorsqu'un combat survient contre au moins un sorcier ou une créature non naturelle, vous pouvez tenter un test de Sorcellerie *Exigeant* (D3) comme action standard. En cas de réussite, gagnez 1 d'Encaissement de Couvert supplémentaire contre les attaques et pouvoirs de l'ennemi, +1 par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable).

Fléau des démons

Prérequis : *Chasseur de sorcières*
Vous savez comment blesser ou tuer les êtres surnaturels. Lorsque vous utilisez le talent *Chasseur de sorcières*, vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme pour ajouter Cruel 1 à une de vos armes (ou l'augmenter de 1 si elle dispose déjà de cette qualité) contre tout sorcier ou entité non naturelle présente sur la scène.

Rituel

Prérequis : *Compréhension innée*
Vous connaissez bien les arts de la sorcellerie et en comprenez suffisamment pour prêter main-forte aux sorciers accomplis. Lorsque vous faites un test en équipe ou accomplissez un rituel avec la compétence *Sorcellerie*, vous pouvez aider avec 2d20 au lieu d'un seul.

Lecteur du Livre de Skelos

Prérequis : *Rituel*
Votre esprit a été corrompu : inexplicablement, vous avez connaissance de lieux et d'événements malsains, où l'horreur a frappé. Lorsque vous utilisez le talent *Rituel* pour aider un autre personnage, vous pouvez dépenser de l'Héroïsme pour acheter des d20 bonus à ajouter à votre jet pour le test en équipe.

Explorateur

Prérequis : *Compréhension innée*
Vous avez suivi les excursions des adorateurs de Skelos et connaissez les secrets de bien des ruines oubliées. Lorsque vous explorez de vieilles ruines, vous pouvez utiliser Sorcellerie à la place d'Intuition, Culture, ou Vol.
De plus, vous pouvez ajouter 2 points de Fatalité pour utiliser Sorcellerie à la place d'Athlétisme.

--

Protecteur

Prérequis : Expertise 1 (Sorcellerie)
Vous êtes l'élève d'un puissant sorcier qui vous enseigne son art. Vous pouvez apprendre le talent *Sorcier* pour commencer à étudier des sorts (voir *chapitre 7 : Sorcellerie* pour une liste de sorts).

Sorcier

Prérequis : *Protecteur*, Expertise 2 (Sorcellerie)
Vous connaissez les horribles réalités du cosmos. Gagnez 1 sort et réduisez définitivement la Résolution de votre personnage de 2 . Voir *chapitre 7 : Sorcellerie* pour plus d'informations à ce sujet.

SURVIE (PERCEPTION)

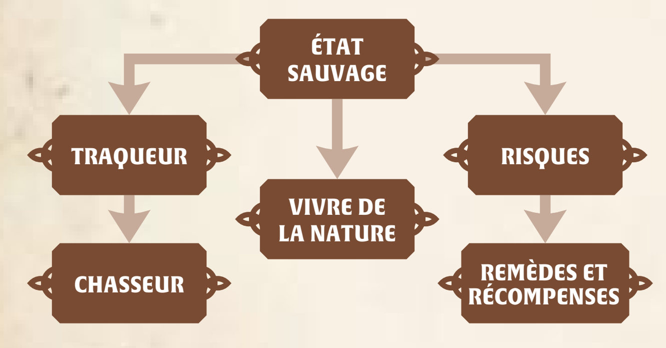
Cette compétence symbolise votre capacité à trouver des ressources telles que de la nourriture ou un abri dans des environnements inhospitaliers : nature hostile, ruines oubliées, cavernes souterraines, abords désolés d'une cité corrompue… Elle représente aussi votre aptitude à suivre des traces et suivre une cible dans de tels environnements.

- **Usages communs :** éviter les dangers de l'environnement, trouver votre pitance quotidienne, suivre les mouvements dans une zone, poser des pièges, prévoir le temps qu'il va faire le lendemain.
- **Modificateurs de difficulté :** lumière, terrain difficile, équipement (kit de survie), mauvais temps, temps, méconnaissance ou complexité. La plupart des dangers et défis impliquant la compétence Survie requièrent des tests *Communs* (D1), mais certains peuvent être plus délicats, surtout si l'environnement ou les conditions rencontrées ne vous sont pas familiers. Avec cette compétence, vous pouvez chercher de la nourriture et de l'eau, éviter le danger en trouvant ou en créant un abri, ou trouver un endroit sûr pour vous reposer. Ceci permet de réduire ou supprimer la nécessité de faire

un test de Résistance pour lutter contre l'exposition, la faim, la soif ou le manque de sommeil. Vous pouvez utiliser Survie pour déterminer les lieux de passage des animaux et créatures sauvages, et influencer vos chances de les rencontrer (pour éviter un prédateur ou trouver du gibier). Repérer une créature et s'en cacher font appel, respectivement, à l'Observation et à la Furtivité.

- **Dépenses d'Héroïsme :** chaque dépense d'Héroïsme vous permet d'aider un autre personnage ; il est plus difficile de trouver de la nourriture et un abri pour tout le monde que pour une seule personne. L'Héroïsme peut aussi être utilisé pour poser des questions sur l'environnement au MJ pour obtenir des informations sur les dangers ou menaces envisageables, savoir quel endroit ferait un bon abri, ou apprendre d'autres éléments importants.

TALENTS DE SURVIE



État sauvage

Prérequis : Expertise 1 (Survie)
Vous pouvez réduire la difficulté de tout test de Survie pour trouver de la nourriture ou un abri d'un cran, avec un minimum de *Simple* (D0). État sauvage intervient dans le calcul de Difficulté de tous les autres talents de Survie.

Traqueur

Prérequis : *État sauvage*
Niveaux disponibles : 3
Vous savez suivre à la trace une cible en utilisant les indices qu'elle a laissés, des plus subtils au plus évidents. Lorsque vous faites un test de Survie pour traquer une créature ou un groupe, réduisez la difficulté du test d'un cran pour chaque niveau de *Traqueur* que vous avez.

Chasseur

Prérequis : *Traqueur*
Niveaux disponibles : 2
Vous savez anticiper les mouvements d'une proie. Lorsque vous faites un test de Survie pour traquer une créature ou un groupe, vous pouvez dépenser 2 points d'Héroïsme ou ajouter 2 points de Fatalité pour trouver un raccourci ou un moyen de les intercepter. Vous pouvez aussi utiliser Survie à la place de Furtivité lorsque vous tentez de tendre une embuscade à de telles créatures. La deuxième utilisation de ce talent est moins chère (1 point d'Héroïsme ou 1 point de Fatalité).

Vivre de la nature

Prérequis : *État sauvage*
Vous savez subvenir à vos besoins en toutes circonstances. Lorsque vous tentez un test de Survie pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri, tout point d'Héroïsme dépensé (renouvelable) fournit ce que vous avez trouvé à deux créatures supplémentaires (alliés, animaux domptés, etc.). Si vous êtes dans votre contrée d'origine ou un autre territoire que vous connaissez particulièrement bien, la difficulté de base pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri est réduite à *Simple* (D0), et chaque point d'Héroïsme dépensé (renouvelable) fournit ce que vous avez trouvé à trois créatures plutôt que deux.

Risques

Prérequis : *État sauvage*
Niveaux disponibles : Spécial, voir description
Vous connaissez les nombreux dangers de la nature. Choisissez un environnement au moment de l'apprentissage de ce talent parmi : arctique, côtier, désert, jungle, marais ou marécage, montagne, forêt, plaine, steppe, souterrain, urbain, ou tout autre type défini par le MJ. Lorsque vous voyagez dans ce type d'environnement par la suite, vous pouvez tenter un test de Survie *Commun* (D1).
En cas de réussite, vous êtes capable d'éviter tous les dangers potentiels de ce type d'environnement. Chaque point d'Héroïsme dépensé étend cette capacité à un allié. Tout nouveau niveau dans ce talent permet de vous protéger d'un nouveau type d'environnement.

Remèdes et récompenses

Prérequis : *Risques*, Expertise 2 (Survie)
Vous connaissez plusieurs remèdes naturels contre les maladies. Lorsque vous n'êtes pas dans une ville, vous pouvez utiliser Survie à la place de Soin ou Alchimie. De plus, lorsque vous voyagez à travers la nature, vous pouvez faire un test de Survie *Délicat* (D2) une fois par voyage. Chaque point d'Héroïsme obtenu fournit 1 cataplasme pour traiter des Blessures (voir *chapitre 6 : Équipement* pour plus d'informations).

VOL
(PERCEPTION)

Le Vol vous permet d'engager des activités criminelles avec des chances de succès raisonnables, et vous permet de comprendre les rouages de la pègre qui prospère dans les taudis de chaque bonne société. Vous n'êtes pas forcément un voleur ou un bandit ; vous n'avez probablement jamais été condamné, grâce aux astuces que vous connaissez pour contourner la loi. Vous êtes familier des techniques criminelles employées par les voleurs et leurs semblables, et savez comment ils pensent et réagissent.

"Pourquoi ne tuerais-tu pas les soldats de la tour de la même façon ? demanda-t-il.

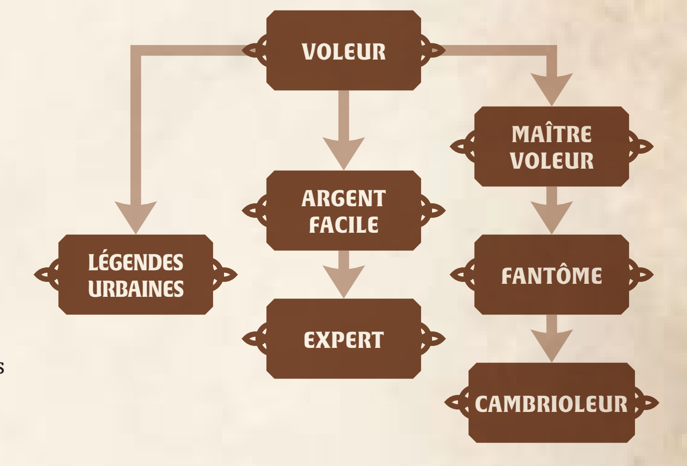
– Parce que c'était là toute la poudre en ma possession. Le simple fait d'avoir pu m'en procurer a suffi à faire de moi une légende chez les bandits du monde entier. Je l'ai dérobée dans une caravane en route pour la Stygie ; je me suis emparé du sac en fil d'or dans laquelle elle se trouvait, soulevant celui-ci d'entre les anneaux du grand serpent qui la gardait, sans le réveiller. Mais viens, au nom de Bel ! Allons-nous perdre notre temps en discussions ?"

— Échange entre Conan et Taurus, La Tour de l'Éléphant



- **Usages communs :** crocheter des serrures, faire les poches, éviter pièges et alarmes, jauger la cible d'une activité illégale, obtenir ou vendre des objets au marché noir.
- **Modificateurs de difficulté :** distraction ou perturbation, distance, équipement (crochets, kit d'outils), temps, méconnaissance ou complexité. Les tests de Vol réalisés sur (ou à proximité de) la cible potentielle suscitent en réaction un test d'Observation : faire les poches de quelqu'un ou crocheter une porte est plus difficile si quelqu'un vous regarde. Les autres tests de Vol ont une difficulté statique. Le MJ doit définir une difficulté de base pour un verrou ou un piège donné. La compétence Vol fonctionne comme la compétence Survie lorsque vous évaluez les risques alentour, à la différence que dans ce cas, les menaces et dangers identifiés sont des gardes, des alarmes ou autres obstacles divers. Vous pouvez aussi déceler les failles de sécurité existantes autour de vous.
- **Dépenses d'Héroïsme :** la plupart des dépenses d'Héroïsme réduisent le temps passé à voler (plus vite vous agissez, moins vous êtes repérable) ou permettent de cacher que vous avez volé quelque chose (par exemple en remplaçant une bourse par une autre). Lorsque vous jaugez une cible, vous pouvez dépenser de l'Héroïsme pour demander au MJ les menaces ou vulnérabilités de son environnement.

TALENTS DE VOL



Voleur

Prérequis : Expertise 1 (Vol)

Vous avez roulé votre bosse dans la pègre et avez appris les leçons nécessaires pour savoir comment vous y comporter. Vous pouvez utiliser Vol à la place de Société lorsque vous interagissez avec des criminels. Lorsque vous générez au moins un succès sur un test de Persuasion ou de Culture en rapport avec la criminalité, vous pouvez immédiatement lancer 1d20 supplémentaire et ajouter le résultat à votre test.

Légendes urbaines

Prérequis : *Voleur*

Vous avez écouté les anciens et connaissez plus d'un récit d'exploits fabuleux ou d'atroces calamités. Lorsque vous envisagez un vol, quel qu'il soit, vous pouvez dépenser 1 point d'Héroïsme (immédiat) pour connaître le sort du dernier voleur qui a tenté ce genre d'entreprise, et quelles précautions la cible a prises pour s'en prémunir depuis. De plus, lorsque vous étudiez les activités, traditions, tabous et histoires de la pègre d'une région, vous pouvez utiliser Vol à la place d'Intuition, Culture ou Observation.

Argent facile

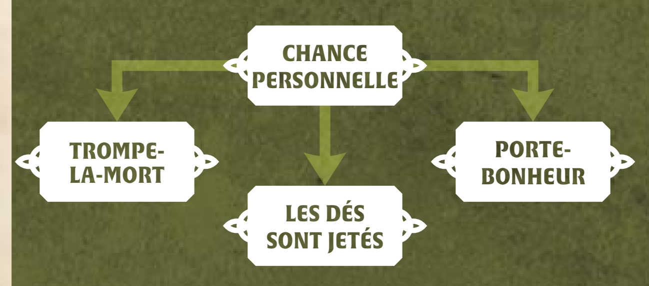
Prérequis : *Voleur*

Vous n'avez pas votre pareil pour reconnaître une occasion de vous enrichir lorsqu'elle se présente : vol à la tire, escroqueries de rue, et autres délit mineurs. Vous pouvez utiliser Vol à la place d'Observation dans tout test relatif à une activité illégale. De plus, à chaque fois que vous volez ou obtenez de l'argent par des moyens illicites, vous pouvez ajouter 3 points de Fatalité pour gagner 1 Or supplémentaire pour ce vol (en tout et pour tout).

TALENTS DE FORTUNE

Ces talents reflétant votre chance personnelle, votre audace et votre détermination ne sont associés à aucune compétence particulière, et couvrent ces aspects mieux que toute autre compétence. Contrairement aux talents classiques, le talent d'ouverture (Chance personnelle) coûte 400 points d'expérience. Chaque autre talent coûte 600 points.

Talents de Fortune



CHANCE PERSONNELLE

PRÉREQUIS : ***Aucun***

Vous ne croyez pas aux aléas de la chance, et créez vos propres avantages dans la vie, quel qu'en soit le coût. Vous pouvez dépenser 3 points d'Héroïsme (immédiat) pour gagner les avantages d'1 point de Fortune. Souvenez-vous que les dépenses d'Héroïsme immédiates peuvent être payées en ajoutant de la Fatalité au lieu de dépenser de l'Héroïsme.

TROMPE-LA-MORT

PRÉREQUIS : ***Chance personnelle***

Lorsque vous subissez une Blessure ou un Traumatisme, vous pouvez dépenser 1 point de Fortune pour l'ignorer complètement. Dans ce cas, la Blessure ou le Traumatisme ne survient pas, même si l'attaque portée inflige ses dégâts pour tous les autres aspects prévus.

LES DÉS SONT JETÉS

PRÉREQUIS : ***Chance personnelle***

Vous jouez en permanence avec votre bonne fortune et êtes toujours prêt à remettre en jeu ce que le destin vous apporte. Au lieu de recevoir un résultat de 1 sur 1d20 bonus lorsque vous dépensez 1 point de Fortune, et si vous le désirez, vous pouvez lancer 3d20 et conserver les résultats obtenus (sans excéder la limite maximum des 3d20 bonus).

PORTE-BONHEUR

PRÉREQUIS : ***Chance personnelle***

Vous portez un grigri ou un talisman doté, pensez-vous, de pouvoirs magiques (définissez cet objet lorsque vous apprenez ce talent). Il ne doit pas être plus gros que votre main. Tant que vous l'avez sur vous, lorsque vous dépensez 1 point de Fortune, lancez 1 . Si vous obtenez un Effet, vous profitez du bénéfice de votre point de Fortune, puis il vous est aussitôt remboursé !

Expert

Prérequis : *Argent facile*

Vous avez volé bien des gens, et avec le temps, vous avez appris à reconnaître la différence entre les objets de valeur et les pâles imitations. En conséquence, vous avez appris à choisir vos cibles plutôt que de courir plusieurs lièvres. Lorsque vous examinez des objets pour en évaluer la valeur et la provenance, vous pouvez utiliser Vol à la place d'Intuition ou Culture. De plus, lorsque vous utilisez *Argent facile*, vous pouvez gagner 1 Or supplémentaire en ajoutant 2 points de Fatalité au lieu de 3, et vous pouvez utiliser cet avantage deux fois pour chaque acte illégal.

Maître voleur

Prérequis : *Voleur*

Vous pouvez relancer 1d20 lorsque vous faites un test de Vol, mais devez conserver le second résultat.

Fantôme

Prérequis : *Maître voleur*

Voler un objet est aisé, filer sans se faire repérer est une autre affaire. Vous avez cependant appris à vous fondre dans la foule ou à vous évanouir dans la nature au besoin. Vous pouvez utiliser Vol à la place de Furtivité lorsque vous tentez une action illégale.

Cambrioleur

Prérequis : *Fantôme*, Expertise 2 (Vol)

Vous avez construit votre carrière en entrant dans les tours, maisons, et palais des plus riches. Vous avez escaladé de hauts murs, déjoué des pièges vicieux, crocheté des serrures complexes et développé vos propres techniques pour en venir à bout. Lorsque vous tentez d'entrer par effraction dans une propriété, vous pouvez ajouter 1 point de Fatalité pour utiliser Vol à la place de toute autre compétence, sauf Alchimie et Sorcellerie.





"Si tu peux me montrer cela, ces bribes de visions dénuées de sens et décousues, pourquoi ne peux-tu pas me montrer tout ce qui va se passer ?

Zelata attisa le feu sans répondre.

– Ces choses sont gouvernées par des lois immuables, dit-elle finalement. Je ne peux pas te les faire comprendre, pas plus que je ne les comprends parfaitement moi-même, alors que j'ai cherché la sagesse dans les silences des hauts plateaux depuis plus d'années que je ne peux m'en souvenir."

— Échange entre Conan et Zelata, L'Heure du dragon



CHAPITRE 4

RÈGLES



Les participants d'une partie de Conan adoptent certains rôles. La majorité sont des joueurs, les véritables personnes assises autour de la table, dans un salon ou même sur internet. Chaque joueur contrôle un seul personnage, généralement appelé un personnage joueur ou PJ (pour distinguer ces personnages des nombreux personnages non joueurs, ou PNJ, peuplant le monde du jeu). Les joueurs prennent les décisions qui influencent et dirigent leur personnage : ce que fait un personnage dans une situation donnée, comment il réagit à une menace, etc.

Le **maître du jeu** (MJ) est responsable de tout le reste. Il contrôle les personnages non joueurs, prend les décisions pour eux et détermine leurs actions et leurs réactions. Il doit aussi mettre en place des scènes, établir des environnements et déterminer les événements qui se déroulent. Le maître de jeu doit interpréter la manière dont les règles s'appliquent dans une situation donnée. Il doit notamment décider de la difficulté des tâches ainsi que du déroulement des évènements lors de situations inhabituelles ou de désaccord.

Le **maître de jeu n'est pas l'adversaire des joueurs**. Jouer à ce jeu est une bien meilleure expérience pour tout le monde si le maître de jeu soutient avec enthousiasme les personnages joueurs et leurs exploits, et cherche à rendre les vies de ces personnages aussi intenses, excitantes et stimulantes que possible.

DÉS

Conan fait appel à deux types de dés pour résoudre les actions que tout personnage (joueur ou non joueur) peut tenter ainsi que les situations auquel il peut faire face. .

DÉ À VINGT FACES (D20)

Le premier type de dé, et le plus utilisé, est un dé à vingt faces, appelé d20 tout au long de cet ouvrage. Ces d20 sont utilisés pour résoudre les tests de compétence et pour faire des jets sur certains tableaux. Vous aurez besoin de plusieurs d20, notés dans le texte comme Xd20, X étant le nombre de dés à lancer (très souvent, ce sera **2d20**). Les dés fabriqués spécialement pour *Conan* arborent fièrement l'icône du Phénix à la place du 1, indiquant un résultat béni par Mitra, le dieu tutélaire de beaucoup de royaumes de l'Âge hyborien.

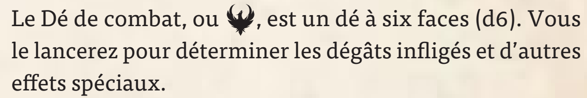






Conan fait aussi appel à un d20 facultatif de Localisation des dégâts. Vous pouvez utiliser un d20 normal et lire les résultats indiqués sur le tableau correspondant, ou le d20 spécial du jeu qui indique directement la localisation des dégâts.

DÉ DE COMBAT



Le Dé de combat, ou , est un dé à six faces (d6). Vous le lancerez pour déterminer les dégâts infligés et d'autres effets spéciaux.

Quand vous lancez un , les résultats de 1 et 2 ont leur valeur normale, mais les résultats 3 et 4 sont ignorés. Les résultats de 5 et 6 sont appelés *Effets*. Sur les Dés de combat spécialement fabriqués pour *Conan*, les faces 1 et 2 sont remplacées par des icônes de succès, les faces 3 et 4 sont blanches, et les faces 5 et 6 sont remplacées par l'icône du Phénix. Un Effet ajoute 1 au total et déclenche également certaines capacités, par exemple les Qualités des armes et d'autres conditions spéciales.

DÉ DE COMBAT

Jet	Valeur
1	1
2	2
3-4	0
5-6	1, + Effet

La plupart du temps, vous lancerez plus d'un ("lancez X ") et ferez le total des résultats. *Par exemple, 4 indique que vous devez lancer 4 dés de combat.*

Demetrius d'Ophir réussit à frapper un bandit zamorien avec son épée longue. L'arme a une valeur de dégâts de 5 . Le joueur de Demetrius lance cinq d6 et obtient comme résultats 1, 2, 4, 3 et 6. Le 1 et le 2 s'additionnent pour un total de 3 points de dégâts. Le 4 et le 3 sont ignorés. Le 6 ajoute 1 point de dégâts au total et indique un Effet. En additionnant le tout, l'attaque de Demetrius inflige 4 points de dégâts et crée un Effet.

La plupart du temps, tous les dés d'un même jet se lancent en même temps. Cet ensemble de dés est appelé **la réserve de dés** (ou la réserve).

ARRONDIR UN RÉSULTAT

Lorsque vous devez diviser le résultat d'un jet de dés, d'une valeur ou de tout autre nombre, arrondissez toujours au supérieur.

RELANCER LES DÉS

Certaines circonstances permettent aux joueurs ou au MJ de relancer un ou plusieurs dés. Lorsqu'un talent, une capacité, un objet ou un événement offre une relance, le joueur (ou le MJ) choisit quel résultat il souhaite relancer, puis relance le dé (ou n'importe quel dé du même type). Le nouveau résultat remplace le précédent et doit être conservé, même s'il est identique ou pire que le résultat d'origine.

Certaines situations permettent de relancer un nombre bien défini de dés ; d'autres permettent de relancer tous les dés de la réserve. Dans le second cas, le joueur (ou le MJ) peut choisir s'il relance tout ou partie des dés. La plupart du temps, relancer est facultatif. Si un joueur ou le MJ ne veut pas relancer un résultat, rien ne l'y oblige.

ATTRIBUTS

Chaque personnage est défini par un ensemble de sept attributs : **Agilité, Constitution, Coordination, Intelligence, Perception, Personnalité et Volonté**. Ces attributs indiquent les capacités propres de chaque personnage et ses limites physiques et mentales. La plupart des attributs ont une valeur comprise entre 6 et 12 : 8 représente la moyenne chez un être humain. Plus la valeur est grande, plus le niveau de maîtrise est élevé. Voyez p.16 du *chapitre 2 : Personnages* pour plus d'informations.

COMPÉTENCES : EXPERTISE ET CONCENTRATION

Les compétences représentent l'entraînement spécialisé d'un personnage dans un domaine particulier : la connaissance, la maîtrise des armes, l'apprentissage, les techniques spéciales, etc. Chaque compétence est associée à un attribut particulier et représente l'association la plus courante entre cette compétence et les capacités de base d'un personnage. *Par exemple, la compétence Culture est associée à l'Intelligence, tandis que la Furtivité est associée à l'Agilité*. Chacun naît avec ses des prédispositions qui lui sont propres (attributs de base), mais l'entraînement et la pratique peuvent compenser certains manques.

Les compétences sont représentées par deux valeurs : l'Expertise et la Concentration. Chacune de ces valeurs peut aller de 1 à 5, mais il est rare qu'un même personnage dépasse 3 dans de nombreuses compétences. Les niveaux d'Expertise symbolisent la compréhension d'une compétence au sens large. Les niveaux de Concentration témoignent d'un entraînement poussé et d'une capacité à appliquer la compétence de manière plus efficace.

Le *chapitre 3 : Compétences et Talents* donne nombre de détails sur les compétences. Les compétences de départ et les valeurs d'Expertise et de Concentration sont déterminées lors de la création de personnage, dans le *chapitre 2 : Personnages*.

TESTS DE COMPÉTENCE

Lorsqu'un personnage tente de surmonter une tâche dont l'issue est inconnue ou incertaine, il tente un **test de compétence** (parfois abrégé par "test").

Un test survient si l'issue de la tâche est incertaine, si le personnage est distrait ou menacé, et/ou si un échec peut avoir des conséquences. En dehors de ces circonstances, on part du principe qu'un personnage réussit ce qu'il entreprend ; personne n'est suffisamment inepte pour être incapable d'ouvrir une porte non verrouillée ou de s'asseoir sur une chaise.

La **Valeur Référence (VR)** de la compétence testée est égale à l'attribut de cette compétence + le nombre de niveaux d'**Expertise** du personnage dans cette compétence. Lorsqu'un joueur doit résoudre un test, il lance 2d20. Tout résultat inférieur ou égal à la VR est un succès. Plus il y a de lancers favorables, plus l'issue du test sera avantageuse.

De plus, les niveaux de **Concentration** d'un personnage dans cette compétence peuvent permettre de marquer des succès supplémentaires : tout résultat inférieur ou égal à la Concentration du personnage dans cette compétence compte comme *deux* succès au lieu d'un seul.

Zélia, une scélérate zingarienne, a une Constitution de 10. Elle tente de résister à la Fatigue provoquée par une marche forcée à travers la jungle de Kush. Le MJ demande un test de Résistance. En Résistance, Zélia a une Expertise de 2 et une Concentration de 2 ; sa VR est donc de 12 (Constitution 10 + Résistance 2 = VR 12). Elle obtient 2 et 9, soit 2 succès (≤12). De plus, le 2 compte double, car il est inférieur ou égal à sa Concentration. Elle a donc obtenu 3 succès au total.

Les tests de compétence sont classés par **niveau de difficulté**, de *Simple* (D0) à Légendaire (D5). Le chiffre indique combien de succès il faut obtenir pour réussir le test. Beaucoup de tests sont *Communs* (D1). Voyez p. 96 pour un descriptif des différentes difficultés.

Lorsqu'un niveau de difficulté est augmenté ou diminué d'un ou plusieurs **crans**, cela signifie que le nombre de succès requis augmente ou diminue. Un test Commun (D1) peut devenir Délicat (D2) ou Simple (D0). De nombreux facteurs affectent la difficulté, tels que l'environnement, les conditions alentour, les capacités (talents) des personnages, et d'autres modificateurs.

Plus vous lancez de dés lors d'un test, plus vous avez de chances de succès. Il existe plusieurs manières pour les joueurs ou le MJ d'obtenir des d20 supplémentaires pour un test de compétence, décrites un peu plus loin. **Toutefois, un personnage ne peut jamais bénéficier de plus de 3d20 supplémentaires sur un test de compétence.**

Les succès excédentaires d'un test deviennent des points d'**Héroïsme**, qui peuvent être dépensés pour gagner des bénéfices ou des bonus.

Reprenons notre exemple – le test était Délicat (D2) et nécessitait deux succès. Or Zélia en a obtenu trois, soit un succès excédentaire. Elle gagne 1 point d'Héroïsme, qu'elle ajoute à la réserve d'Héroïsme.
Ce point pourra être dépensé plus tard par elle-même ou par un autre joueur.

COMPLICATIONS

Même lorsqu'un plan réussit, il ne se déroule pas toujours sans accroc. Les personnages peuvent être confrontés à de nouveaux défis et des complications inopportunes, même lorsque tout se passait comme prévu.

Sur tout résultat de 20 obtenu sur un d20 lors de n'importe quel test de compétence, le MJ crée immédiatement un obstacle ou un problème (une **Complication**) qui vient s'appliquer à la situation ou au personnage qui a résolu le test. Chaque résultat de 20 donne lieu à une Complication.

Une Complication est un obstacle imprévu qui modifie les circonstances. Elle peut prendre différentes formes: un obstacle qui bloque la progression (pont qui s'effondre, route bloquée), une perte de ressources (munitions, fournitures médicales), un événement qui ralentit temporairement les personnages (arme perdue, faux pas ou impolitesse, porte bloquée). Il ne s'agit pas d'un événement cherche activement à blesser les personnages, mais simplement à les retarder.

Gardez à l'esprit qu'une Complication est un inconvénient qui ne dépend ni du succès, ni de l'échec de l'action entreprise. Il est tout à fait possible de réussir un test en provoquant une Complication. Une Complication prend effet immédiatement après l'application des résultats d'un test. Un personnage peut devenir vulnérable au beau milieu d'un combat à cause d'une Complication, mais s'il a réussi son test, il réussit son attaque avant de subir la Complication.

Numonis, un prêtre de Mitra qui accompagne Zélia dans la jungle de Kush, résout le même test de Résistance que sa comparse. Il réussit le test, mais l'un de ses dés donne 20 : c'est une Complication. Le MJ décide que Numonis vient de se fouler la cheville en essayant de traverser une crique boueuse. Bien que cela ne lui cause aucun dommage, cela le force à marcher plus doucement. Numonis ne subit pas la Fatigue de la marche forcée (car il a tout de même réussi le test de Résistance) mais il boîte un peu et subit une douleur lancinante à la cheville.

En conséquence, le MJ décide que tout test lié à une activité physique sera un cran plus difficile pour Numonis, et ce tant qu'il n'est pas soigné.



Utiliser la Fatalité comme Complication

Si le MJ n'arrive pas à trouver une Complication, il peut choisir d'ajouter 2 points à sa réserve de **Fatalité** à la place. La Fatalité est une ressource de MJ dont l'usage est détaillé au chapitre 9 : *Le maître du jeu (voir p. 268)*.

Si c'est un PNJ qui subit une Complication, les joueurs peuvent demander au MJ de retirer 2 points de sa réserve de Fatalité. Si plusieurs Complications sont générées simultanément, leurs effets sont résolus un à un, à la discrétion du MJ ; certains peuvent générer de la Fatalité et d'autres peuvent avoir un effet immédiat. Les joueurs et le MJ doivent communiquer pour déterminer ce qui leur convient le mieux dans la situation présente.

Les joueurs peuvent demander au MJ d'ajouter 2 à la réserve de Fatalité plutôt que d'appliquer une Complication, et le MJ peut faire la demande inverse et “acheter” une Complication en dépensant 2 points de Fatalié.

“Les guerriers réagirent enfin, lançant des regards affolés, et une voix s'éleva au-dessus du vacarme, une voix impérieuse et qui portait loin, venue de nulle part. Après les faits, tous les hommes, tous ceux qui survécurent, nièrent avoir poussé ce cri, mais tous l'avaient entendu.

– Yar Afzal est mort ! Tuons l'étranger !”

— Le Peuple du Cercle noir

Défaut de compétence

Il est possible de faire un test en utilisant une compétence pour laquelle vous n'avez ni Expertise ni Concentration. Il s'agit alors d'un **test sans compétence**. Ces tests se résolvent comme les autres, sauf que la Valeur Référence est directement celle de l'attribut associé à la compétence testée. De plus, une Complication surviendra sur un résultat de 19 ou 20 (au lieu de 20 uniquement pour un test classique).

DIFFICULTÉ DU TEST

La difficulté d'un test varie de *Simple* (D0) à *Légendaire* (D5). Le chiffre indique le nombre de succès minimum à atteindre pour réussir le test. Un test *Simple* (D0) ne demande aucun succès (il s'agit de la difficulté normale de toute tâche qui ne demande pas d'effort particulier) tandis qu'un test *Légendaire* demande des compétences surhumaines, qui ne sont pas à la portée du premier venu.

Tests de difficulté zéro

Certaines circonstances, comme certains talents, objets et capacités, peuvent réduire la difficulté d'un test à *Simple* (D0). Dans d'autres cas, le test sera si facile que vous n'aurez même pas besoin de le résoudre. Si un test est annoncé comme *Simple* (D0), alors il compte comme une réussite automatique avec 0 succès sans avoir besoin d'être résolu, et ne présente aucun risque de Complication (voir page suivante). Toutefois, puisqu'aucun test n'a été fait, il ne

DIFFICULTÉ DU TEST

Test	Succès requis	Exemples
Simple (D0)	0	Ouvrir une porte un peu récalcitrante. Se documenter sur un sujet bien connu. Toucher une cible fixe à l'entraînement au tir à l'arc.
Commun (D1)	1	Crocheter une serrure simple. Se documenter sur un sujet spécialisé. Toucher un ennemi à portée optimale (moyenne).
Délicat (D2)	2	Crocheter une serrure complexe. Rechercher des informations obscures. Toucher un ennemi à portée optimale avec une faible luminosité.
Exigeant (D3)	3	Crocheter rapidement une serrure complexe. Rechercher des informations historiques. Toucher un ennemi à longue portée avec une faible luminosité.
Formidable (D4)	4	Crocheter rapidement une serrure complexe, sans disposer des outils appropriés. Rechercher des informations historiques ésotériques. Toucher un ennemi à longue portée avec une faible luminosité et sous une pluie battante.
Légendaire (D5)	5	Crocheter rapidement une serrure complexe, sans disposer des outils appropriés, et au milieu d'un combat. Rechercher des informations historiques tenues secrètes à dessein. Toucher un ennemi à très longue portée avec une faible luminosité et sous une pluie battante.

peut générer aucun Héroïsme, pas même en cas de bonus lié aux talents, à l'équipement ou à d'autres situations.

Dans des circonstances exceptionnelles, quand l'enjeu est de taille, ou lors d'une séquence d'événements dramatiques, le MJ peut exiger un test même pour une tâche *Simple* (D0). Cela indique qu'il peut y avoir des conséquences imprévues, même lorsque tout paraissait en ordre. Un tel test prend autant de temps qu'un test classique et génère de l'Héroïsme (tout succès sera excédentaire par définition, et va générer 1 point d'Héroïsme). Des Complications peuvent survenir.

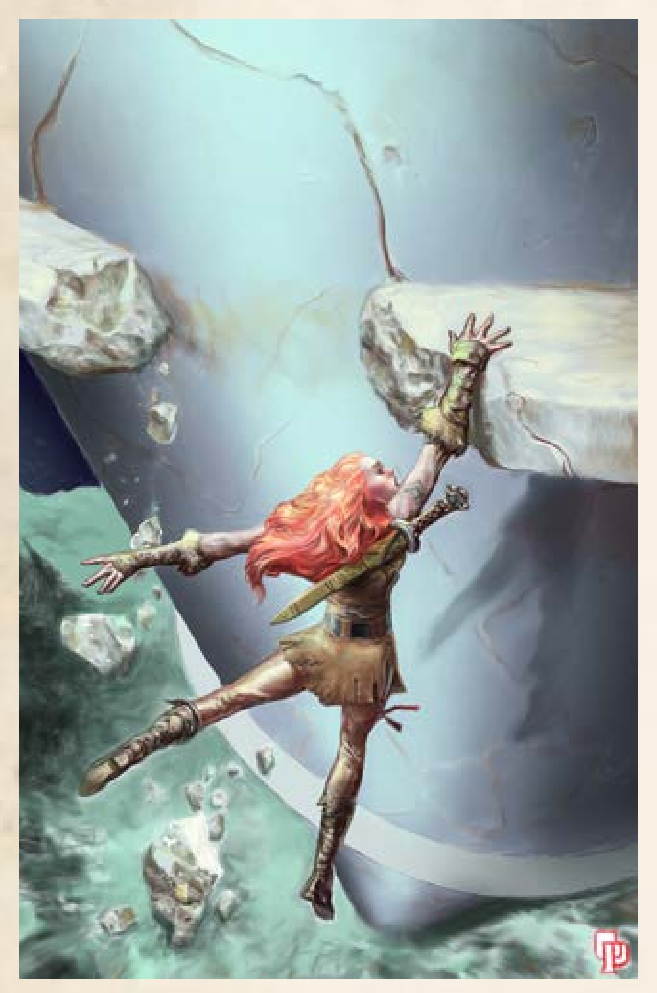
Établir la difficulté

C'est le MJ qui détermine la difficulté d'une tâche donnée. Les tests faits au combat ont souvent des niveaux de difficulté spécifiques, mais le MJ doit se sentir libre de les ajuster en fonction de la situation qui se présente.

Le MJ peut raisonnablement partir du principe qu'un test de compétence est *Commun* (D1) par défaut. Une telle difficulté représente les conditions classiques d'une tâche dont le succès n'est pas certain, mais qui reste relativement évidente. Si aucun autre facteur ne vient influencer une telle tâche, le maître de jeu peut s'en tenir à cette difficulté.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Condition	Effet
Combinaison	Plusieurs éléments a priori insignifiants, qui individuellement ne modifieraient pas la difficulté, peuvent se combiner pour l'augmenter d'un cran.
Lumière	Les tests d'Observation, entre autres tests basés sur la vue, peuvent être affectés par l'obscurité. Moins l'on y voit, plus le test sera difficile. Une nuit de pleine lune augmentera la difficulté d'un cran seulement, de deux crans s'il y a des nuages, de trois crans si l'obscurité est totale. Une lumière trop forte, ou le passage d'un environnement sombre à un environnement lumineux (ou l'inverse) peut aussi nuire à la visibilité. La lumière vive peut également augmenter la difficulté des tests de Furtivité.
Terrain difficile	Un terrain glissant, une surface abrupte, une neige prodonde, un feuillage dense, un tas de déchets, ou même une foule compacte : nombreux sont les terrains qui peuvent altérer les tests de mouvement. Le maître du jeu peut en augmenter la difficulté ou même exiger un test pour un déplacement qui n'en nécessite pas normalement.
Distraction ou perturbation	Des créatures ou personnages hostiles ou neutres peuvent augmenter la difficulté d'un test, selon les interférences qu'ils causent.
Distance	Si une compétence est utilisable à distance, chaque catégorie de portée après Courte augmente la difficulté d'un cran.
Équipement	Accomplir une tâche sans disposer des outils appropriés fait augmenter la difficulté d'un cran. Résoudre un test en dehors de l'environnement prévu pour (atelier, laboratoire, archives etc.) peut également faire augmenter la difficulté d'un cran ; en cas d'échec, le test pourra être retenté dans l'environnement prévu.
Langue étrangère	Tout test social qui implique de parler ou comprendre une langue qu'un personnage ne parle pas couramment sera plus difficile d'un cran.
Bruit	Un environnement bruyant peut empêcher un personnage de se faire entendre ou d'écouter attentivement. Un bruit modéré (celui d'une foule) augmente la difficulté d'un cran. Un bruit fort (une bataille, une foule en furie) l'augmente de deux crans.
Mauvais temps	Des éléments déchaînés (pluie, vent, neige, brouillard etc.) peuvent augmenter la difficulté d'un test d'un cran.
Mouvement aléatoire	Les tests faisant appel à des compétences qui reposent sur la concentration ou un environnement contrôlé seront plus difficiles d'un cran s'il se déroulent dans un environnement sujet aux mouvements aléatoires : un cheval au galop, un navire balloté dans les vagues, l'arrière branlant d'un chariot…
Facteurs sociaux	Si un personnage doit résoudre un test social face à un autre qui ne lui fait pas confiance, qui appartient à une faction rivale, ou qui pense qu'il a commis une bévue ou une impolitesse, le maître du jeu peut augmenter la difficulté du test d'un cran.
Méconnaissance ou complexité	Un personnage qui tente des tâches complexes, spécialisées ou pour lesquelles il n'a que peu d'expérience, devra affronter un test plus difficile d'un cran. Le maître du jeu reste seul juge de la situation et peut l'adapater aux conditions. Par exemple, un soigneur cimmérien ne connaîtra pas bien les poisons stygiens, et un alchimiste aquilonien aura du mal à déchiffrer un texte de l'ancien Achéron.



Toutefois, un certain nombre de facteurs peuvent venir influencer un test. Le MJ doit les prendre en compte lorsqu'il en établit la difficulté. *Par exemple, tenter de panser une blessure grave devrait être un test Délicat (D2) ; le faire à l'arrière d'un chariot à fond de train peut le faire passer à Exigeant (D3).*

La différence entre les niveaux de difficulté n'est pas anodine, et les plus élevés sont extrêmement exigeants, pour ne pas dire impossibles. Le MJ doit toujours garder cela à l'esprit lorsqu'il détermine la difficulté d'une tâche.

Le tableau récapitulatif de la page précédente donne une liste des modificateurs de difficulté potentiels. Tous ne s'appliquent pas dans toutes les circonstances ; certains n'affectent que certains tests spécifiques.

LUTTES

Un personnage peut se retrouver confronté directement à un autre personnage, plutôt qu'à un obstacle ou une difficulté dues aux circonstances. Cela peut être une confrontation directe (frapper un ennemi) ou indirecte (plusieurs personnages tentent d'atteindre le même objet). On parle alors de **Lutte**.

Lorsque deux personnages s'opposent directement l'un à l'autre, chaque personnage impliqué résout un test lié à l'action qu'il tente. Le personnage qui génère le plus d'Héroïsme remporte la Lutte et atteint son objectif. Cependant, au lieu de marquer autant de points d'Héroïsme que de succès excédentaires obtenus, il doit d'abord en soustraire chaque succès excédentaire obtenu par son adversaire ; il marque alors le résultat de la soustraction en points d'Héroïsme. En cas d'égalité, un PJ gagne contre un PNJ, sauf si le MJ dépense 1 point de Fatalité. Tout autre type d'égalité (entre PJ ou PNJ) doit être tranché par le MJ, à partir des attributs concernés, voire en jetant un dé au besoin.

Un berserker nordique, Harek Grandelame, est à la poursuite d'un bandit zamorien dans les ruelles sinistres du Maul. Il s'agit d'une Lutte. Harek a une Constitution de 13 et un Athlétisme de 1 (Expertise 1 et Concentration 1), sa VR est donc 14. Le bandit a une Constitution de 8 et un Athlétisme de 2 (déterminés par le MJ). Le Maul est un endroit chaotique, on est en pleine nuit, et Harek ne connaît pas bien les lieux ; toutes ces petites difficultés se combinent pour lui demander un test de difficulté Délicat (D2). Le test serait normalement plus facile du côté du bandit, mais il ne cesse de se retourner pour regarder derrière lui et est ralenti par le poids de la sacoche qu'il a dérobée à Harek. Il doit donc lui aussi réussir un test Délicat (D2).

Chacun fait un test. Grâce à quelques points d'Héroïsme et autres talents, Harek lance 4d20 et obtient 17, 1, 12 et 2. Le MJ dépense 2 points de Fatalité pour lancer 2d20 supplémentaires pour le bandit (un peu de suspense !), soit 4d20 en tout, qui donnent 12, 20, 8 et 6.

Harek obtient donc 4 succès (le 1 compte double) tandis que le bandit n'en a que 2 (8 et 6) et une Complication (20). Chacun a réussi son test, car il fallait obtenir au moins 2 succès. En conséquence, aucun ne se perd, ne trébuche, etc. Mais c'est Harek qui remporte la Lutte : grâce à ses 2 succès excédentaires, il génère 2 points d'Héroïsme, auxquels on ne soustrait rien, car le bandit, lui, n'a pas obtenu de succès excédentaires.

Reste à régler la Complication du bandit : le MJ décide qu'une ruelle murée récemment coupe toute échappatoire au malfrat lorsqu'il s'engouffre dedans, suivi de Harek, déterminé à reprendre son bien.

Le MJ demande donc à Harek ce qu'il veut faire : ce dernier sort une longue dague de sa ceinture…

Si aucun autre facteur n'est impliqué, la difficulté du test d'opposition est *Simple* (D0) par défaut, ou *Commune* (D1) lorsqu'il s'agit de porter une attaque ou de s'en défendre. Toutefois, dans certaines situations, les deux personnages impliqués peuvent échouer avant même de s'opposer à quoi que ce soit. Ce genre de situation augmente la difficulté du test tenté par les personnages impliqués. Si un personnage échoue à son test, alors il perd automatiquement la Lutte. Toutefois, si les deux personnages échouent, aucun d'entre eux n'accomplit quoi que ce soit.

Le test peut également être déséquilibré s'il est plus facile à réussir pour un personnage qu'un autre ; dans ce cas la difficulté augmente pour l'autre partie, mais pas pour le personnage qui a de l'aisance. Il doit tout de même réussir son test pour gagner la Lutte.

Les personnages peuvent dépenser de l'Héroïsme ou des points de Fortune (voir p.273), ajouter des points de Fatalité (voir p.268), ou utiliser tout autre moyen pour augmenter leurs chances de gagner des succès ou de l'Héroïsme sur ce genre de test.

ÉCHEC VOLONTAIRE

Il peut arriver qu'un joueur préfère échouer à un test plutôt que d'obtenir des d20 bonus en dépensant des points d'Héroïsme ou de Fortune, ou en ajoutant des points de Fatalité. Par exemple, quand un test demande une compétence que le personnage ne possède pas, ou que la difficulté est si élevée qu'un succès est improbable. Dans de tels cas, tenter le test présente le risque de faire survenir des Complications.

Un joueur peut donc choisir d'échouer à ce genre de test, à condition que les conséquences soient significatives (être poursuivi, essayer d'accomplir une tâche complexe sous pression, éviter une attaque, etc.) et que le MJ l'accepte. Pour échouer volontairement à un test, le joueur ajoute 1 point de Fatalité (contre 2, potentiellement, en cas de Complication). En échange, le personnage gagne immédiatement 1 point de Fortune (sans excéder le maximum – voir p.273 et le *chapitre 9 : Le maître du jeu*). Il n'est pas possible d'échouer volontairement à un test *Simple* (D0)

ACHETER UN SUCCÈS

Parfois, échouer à un test peut stopper net une scène qui se développait de façon intéressante, ou entraîne des conséquences plus fastidieuses que véritablement handicapantes. Dans ce cas, le MJ peut permettre à un personnage d'acheter un succès pour remplacer son échec.

Une telle manœuvre coûte de 1 à 3 Complications (le MJ choisit – en général, une Complication suffit, mais les tests au-delà *d'Exigeant* (D3) peuvent en appeler davantage), qui viennent s'ajouter à celles déjà générées par le test. On considère alors que le personnage réussit la tâche qu'il devait faire, mais que d'autres problèmes surviennent. *Par exemple, si le personnage obtient 20 sur un test Commun (D1), et que le MJ lui permet d'acheter un succès, alors il subit deux Complications : une pour le 20 et une pour acheter le succès.* Le MJ détermine les effets des Complications comme d'habitude (effet, ajout de Fatalité, etc.)

Un succès acheté ne peut pas générer d'Héroïsme, sous quelque forme que ce soit (bonus, ajout à la réserve, etc.). Le personnage réussit simplement le test.



AMÉLIORER SES CHANCES

Réussir les tâches les plus communes ne présente pas de difficulté particulière. Mais même le plus doué des personnages ne peut pas surmonter les tâches les plus difficiles sans effort. Votre Concentration de compétence peut vous aider à triompher des obstacles, mais souvent, il vous faudra trouver le moyen d'améliorer vos chances de réussite.

Il existe bien des manières d'y parvenir, et la plupart d'entre elles vous offriront des d20 supplémentaires qui viendront s'ajouter à vos 2d20 de base. Avec plus de dés, vous pouvez marquer plus de succès, et donc réussir des tests de difficulté plus élevée, ou simplement générer de l'Héroïsme. Toutefois, tous ces dés supplémentaires ont un coût. L'option que vous allez choisir dépend donc entièrement de ce que vous êtes prêt à payer.

Il existe en fait cinq façons d'améliorer vos chances de succès. Elles sont décrites en détail ci-après et peuvent se combiner comme vous l'entendez. Toutefois, souvenez-vous que quelle que soit la méthode utilisée, vous ne pouvez pas lancer plus de trois d20 supplémentaires pour un test de compétence ; votre maximum est donc de 5d20.

Acte héroïque – Héroïsme

L'Acte héroïque est une dépense d'Héroïsme (voir p.101) qui offre des dés supplémentaires : pour chaque point d'Héroïsme dépensé, vous obtenez 1d20 bonus pour un test. Simple et efficace – à condition de disposer de points d'Héroïsme.

Acte héroïque – Fatalité

Si les joueurs n'ont pas assez d'Héroïsme pour payer un Acte héroïque, ou ne souhaitent pas en dépenser, ils peuvent ajouter de la Fatalité à la place. Le résultat est le même : pour chaque point de Fatalité ajouté, vous obtenez 1d20 bonus pour un test. Notez que vous donnez ainsi davantage de ressources au MJ, ce qui lui permettra de vous opposer des PNJ plus coriaces ou une aventure plus ardue.

Le MJ, de son côté, peut améliorer les chances de réussite de ses PNJ en **dépensant** de la Fatalité (et non de l'Héroïsme) depuis sa propre réserve. Chaque point dépensé accorde 1d20 bonus pour un test.

Utiliser la Fortune

De temps en temps, les joueurs peuvent se tourner vers la **Fortune** pour les aider. Chaque joueur dispose d'un nombre limité de points de Fortune qui peuvent être dépensés de manières diverses et variées. Tout point de Fortune dépensé pour un test rapporte 1d20 bonus. Toutefois, dans ce cas précis, son résultat est prédeterminé: tout d20 bonus acheté avec un point de Fortune se résout automatiquement par un lancer de 1 (placez le d20 de manière à afficher 1). Pour les tests *Communs* (D1), c'est en général suffisant ; de plus, avec au moins 1 de Concentration dans la compétence testée, un 1 rapporte deux succès.

Si les d20 bonus achetés avec la Fortune suffisent à réussir un test, alors le joueur peut choisir de ne pas résoudre le test, évitant ainsi de potentielles Complications. **Un joueur peut dépenser plusieurs points de Fortune sur un même jet, mais doit alors le faire avant de lancer les dés restants.** Les dés achetés avec la Fortune font partie de la réserve de dés et comptent dans la limite maximum de dés ; si un ou plusieurs points de Fortune sont dépensés, ajustez la réserve en fonction.

Dépenser des ressources

Il n'est pas rare qu'un personnage transporte des **ressources** physiques : recharges de munitions, fournitures alchimiques ou médicales, etc. Ces ressources sont normalement associées à un type d'objet ou un ensemble d'outils, qui eux-mêmes sont associés à une compétence spécifique. L'utilisation d'une ressource offre en général des d20 bonus pour les tests des compétences qui lui sont associées, avec parfois des avantages supplémentaires. Notez cependant que bien souvent, ces ressources sont limitées et réservées à des utilisations bien précises ; en conséquence, leur usage est moins flexible que la dépense de points d'Héroïsme, de Fatalité ou de Fortune.

Travail d'équipe et aide

L'**aide** ne fonctionne pas de la même façon que les autres moyens d'améliorer les chances de réussite, car elle n'ajoute pas de d20 bonus à votre propre réserve. En revanche elle permet aux autres personnages de vous **aider**, c'est-à-dire contribuer à la réussite d'un test en mettant leurs propres compétences à profit.

De nombreuses tâches peuvent être accomplies à plusieurs. Si la situation le permet, que vous disposez du temps nécessaire et que le MJ l'autorise, plusieurs personnages peuvent fonctionner en **équipe** pour résoudre ce genre de tâche. Lorsque plus d'un personnage est impliqué dans une tâche, l'un d'entre eux est désigné comme chef d'équipe ; les autres sont ses assistants. Le MJ peut limiter le nombre d'assistants (espace confiné, endroit clos, etc.) ou appliquer d'autres contraintes.

Pour aider un personnage sur un test, vous devez décrire la façon dont votre personnage va se rendre utile. Si le MJ approuve, chaque assistant lance 1d20 en utilisant l'attribut et la compétence de son propre personnage pour essayer d'obtenir un succès. Les assistants peuvent obtenir des succès supplémentaires (avec des talents par exemple), mais ils ne peuvent en aucun cas lancer plus d'1d20 ; le chef d'équipe, en revanche, peut dépenser de l'Héroïsme (ou ajouter de la Fatalité), des ressources ou de la Fortune, ou utiliser toute autre méthode, pour bénéficier de d20 bonus. Les dés lancés par les assistants ne comptent pas dans la limite des 3d20 bonus. Tout personnage occupé à aider le chef d'équipe ne peut rien faire d'autre pendant ce temps.

Si le chef d'équipe marque au moins un succès, les succès des assistants viennent s'y ajouter. Sinon, tous les succès sont perdus ; pour que l'aide réussisse, le chef d'équipe doit au moins y mettre du sien !

Les personnages qui aident le chef d'équipe ne sont pas obligés d'utiliser la même compétence que lui ; parfois, vous pourrez aider grâce à un savoir ou un entraînement qui lui fait justement défaut. Le MJ reste le seul arbitre de l'usage d'une compétence plutôt qu'une autre ; si vous en proposez une, vous devez aussi être en mesure d'expliquer pourquoi et comment vous allez l'utiliser.

"Elle écarta les bras en signe d'impuissance.

– Cette ville n'est pas mentionnée dans les légendes. Mais tu as vu ces poignées à chaque extrémité ? Les prêtres dissimulent volontiers leurs trésors sous ce genre d'autel.

Elle héla ses guerriers.

– Que quatre d'entre vous s'approchent et tentent de soulever la dalle !"

— Bêlit, La Reine de la côte Noire

HÉROÏSME

Lorsque vous obtenez plus de succès que le niveau de difficulté d'un test de compétence, tout succès excédentaire est converti en un **point d'Héroïsme** et peut être immédiatement dépensé pour accomplir la tâche demandée plus efficacement, ou conservé pour plus tard.

L'Héroïsme est une récompense pour les personnages qui se montrent très efficaces, mais il représente aussi les bénéfices de la coopération, de la dynamique de groupe et de l'esprit d'équipe. Il profite à l'intégralité du groupe, et pas uniquement au personnage qui l'a généré. Bien utilisé, l'Héroïsme présente de précieux avantages.

Les joueurs doivent faire preuve de créativité quand ils utilisent de l'Héroïsme, et ne pas hésiter à s'en servir pour construire leur succès sur les fondations de leurs victoires passées. Le MJ peut demander aux joueurs de décrire précisément dans quelle mesure ils tirent avantage de l'Héroïsme généré par le groupe, en s'appuyant sur les facteurs décrits ci-dessus.

GÉNÉRER DE L'HÉROÏSME

Comme nous l'avons vu, tout succès excédentaire (à savoir, tout succès obtenu en plus de ceux qui étaient requis pour passer la difficulté d'un test) génère 1 point d'Héroïsme. Les personnages peuvent dépenser cet Héroïsme pour déclencher de puissants effets, obtenir des bonus utiles, ou rendre certaines actions à venir plus faciles pour eux ou pour le groupe. Un test échoué ne génère pas d'Héroïsme.

Lorsque vous réussissez un test, notez les points d'Héroïsme générés ou représentez-les sous une forme physique (gemmes, marqueurs...). Ces points peuvent être utilisés dans la foulée pour réaliser la tâche que vous visiez, ou conservés pour plus tard. Vous n'avez pas à vous soucier de l'utilisation d'Héroïsme quand vous le mettez de côté : ce n'est que lorsqu'il sera dépensé qu'il faudra indiquer à quoi il sert.

Certains talents, objets et circonstances accordent des bonus d'Héroïsme supplémentaires : ces points sont alors ajoutés aux points normalement générés. Encore une fois, les points d'Héroïsme bonus ne sont générés que si le test est un succès.

DÉPENSER DE L'HÉROÏSME

En général, un personnage dépense de l'Héroïsme pour être plus efficace dans la tâche qu'il accomplit. *Par exemple, un personnage qui en attaque un autre peut dépenser de l'Héroïsme pour augmenter le montant des dégâts infligés.*

Comme nous l'avons vu, ce n'est que lorsqu'un personnage dépense effectivement de l'Héroïsme qu'il doit dire pour quelle action il s'en sert. *Si l'on reprend l'exemple précédent, un personnage qui porte une attaque n'a pas à dépenser d'Héroïsme pour augmenter ses dégâts tant qu'il n'a pas lancé de dés de dégâts. C'est après ce jet qu'il peut en dépenser s'il le souhaite.* Les dépenses d'Héroïsme peuvent être faites dès que le besoin s'en fait sentir. Vous ne pouvez pas "perdre" de l'Héroïsme parce que vous l'avez dépensé en vue d'un effet qui n'a finalement pas eu lieu.

La plupart des dépenses d'Héroïsme sont uniques et ne peuvent avoir lieu qu'une seule fois pour un test ou un effet dédié. Dans les scènes d'action (voir *chapitre 5 : Scènes d'action*), un personnage peut utiliser une dépense d'Héroïsme donnée une seule fois par round. Toutefois, certaines dépenses sont marquées comme *renouvelables* : cela signifie qu'elles peuvent être répétées autant de fois que nécessaire tant que vous avez de l'Héroïsme à dépenser. Une fois que la tâche entreprise est résolue (ou à la fin du tour lors d'une scène d'action), tout Héroïsme non dépensé est perdu. Encore une fois, les personnages peuvent toujours conserver de l'Héroïsme pour plus tard en cas de besoin.

HÉROÏSME ET NARRATION

"Leur chef est Crom. Il habite sur une grande montagne. À quoi bon en appeler à lui ? Il se moque bien de savoir si les hommes vivent ou meurent. Mieux vaut se taire qu'attirer son attention sur ta personne ; il t'enverra des malédictions, pas la bonne fortune !"

— Conan, La Reine de la côte Noire

L'Héroïsme évoque le ton si particulier des aventures *pulp* de Conan. Le guerrier cimmérien se rend souvent compte qu'un succès mène à un autre, construisant son propre héroïsme au fil de ses exploits, et accomplissant des faits d'armes surhumains à la limite de l'impossible. Pourtant, il lui arrive aussi de jouer de malchance, et d'enchaîner des revers de fortune aussi cuisants que ses victoires sont éclatantes. Dans le genre *sword-and-sorcery*, la Fatalité sait se rappeler au bon souvenir d'un héros lorsqu'il se sent un peu trop sûr de lui, le forçant à s'adapter en permanence pour s'en sortir.

Le Rakhsha avait pris la mesure de ses propres pouvoirs lorsqu'il avait dû faire face aux Wazulis déchaînés et à leurs couteaux dans le ravin près du village de Khurum, mais la résistance du Cimmérien avait sans doute quelque peu ébranlé sa confiance en soi. La sorcellerie se nourrit de succès, pas d'échecs.

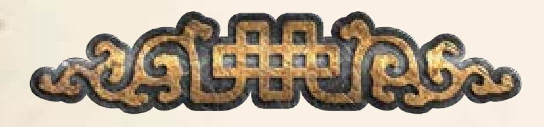
— Le Peuple du Cercle noir

CONSERVER DE L'HÉROÏSME

Les joueurs ont l'option de conserver de l'Héroïsme pour plus tard plutôt que de le perdre s'il n'est pas utilisé. Tout Héroïsme conservé est placé dans une réserve (la réserve du groupe), partagée par tous les personnages. Cette réserve représente les bénéfices du travail d'équipe. **La réserve ne peut contenir que 6 points d'Héroïsme maximum.** Tout point excédentaire est perdu.

Lors de tout test réussi, un personnage peut dépenser des points depuis la réserve en plus (ou à la place) des points d'Héroïsme générés par le test lui-même. L'Héroïsme est dépensé sur demande. Un personnage n'a pas besoin de choisir combien de points il veut retirer de la réserve avant de les dépenser effectivement. Les points d'Héroïsme de la réserve n'ont pas besoin d'être tous dépensés en même temps, mais tous les points dépensés sur un jet spécifique doivent l'être une fois que ce jet a été effectué.

À la fin de chaque scène, ou à la fin de chaque round complet dans une scène d'action, la réserve d'Héroïsme diminue : **retirez 1 point de la réserve.** Cela symbolise l'ardeur qui retombe et un certain retour au calme.



DÉPENSES D'HÉROÏSME IMMÉDIATES

Certaines dépenses d'Héroïsme ne sont pas liées à un test spécifique et peuvent être utilisées librement sur demande ; dans ce cas, les points sont directement dépensés depuis la réserve du groupe, ce qui évite de devoir attendre un test de compétence réussi. On appelle ces dépenses ***immédiates***. Souvent, ces dépenses ont d'autres restrictions qui concernent la manière et le moment où vous allez les utiliser, mais ces restrictions sont propres aux dépenses individuelles.

Les dépenses d'Héroïsme immédiates peuvent aussi être payées en Fatalité (voir plus loin). Tout point de Fatalité ajouté fournit les mêmes bénéfices qu'une dépense d'Héroïsme immédiate. Il est possible de panacher Héroïsme et Fatalité pour s'acquitter d'une telle dépense.

HÉROÏSME ET PNJ

Les PNJ ne peuvent pas ajouter de l'Héroïsme dans la réserve du groupe. Tout point d'Héroïsme obtenu à l'occasion d'un test et non dépensé par un PNJ peut être converti en point de Fatalité qui rejoint directement la réserve du MJ.

Les PNJ non-alliés peuvent dépenser des points de Fatalité de cette réserve de la même manière que les PJ dépensent de l'Héroïsme de leur réserve. Les PNJ alliés, de leur côté, peuvent profiter de la réserve d'Héroïsme, avec l'accord des joueurs, même s'ils ne peuvent pas y ajouter de points. Pour plus de détails sur la réserve de Fatalité, rendez-vous p.268.

DÉPENSES D'HÉROÏSME COMMUNES

Les paragraphes suivants détaillent les dépenses d'Héroïsme les plus communes. Toutefois, les joueurs doivent être créatifs lorsqu'ils utilisent de l'Héroïsme. Un succès exceptionnel doit susciter l'imagination : qu'avez-vous fait de grandiose pour réussir un quadruple 1 sur un test particulièrement difficile, par exemple ? L'Héroïsme peut affecter le résultat du test mais aussi l'enchaînement des événements qui suivent.

Quelle que soit son utilisation, les bénéfices des dépenses d'Héroïsme doivent rester logiques et restent soumis à l'approbation du MJ s'il juge qu'ils ne reflètent pas les événements tels qu'ils se produisent. Les joueurs ne doivent pas utiliser les dépenses d'Héroïsme pour tirer avantage d'informations dont leurs personnages ne disposent pas, et ne doivent pas non plus chercher à créer des événements ou circonstances qui gênent ou distraient les autres joueurs.

Les dépenses d'Héroïsme **immédiates** peuvent être faites au moment où l'Héroïsme est généré (vous ne pouvez cependant pas dépenser cet Héroïsme pour affecter le jet qui l'a lui-même généré). Les dépenses **renouvelables** peuvent être faites autant de fois que désiré, tant qu'elles peuvent être payées. Les dépenses renouvelables sont souvent basées

"Un grognement de plaisir sanguinaire sortit sourdement de sa gorge de taureau alors qu'il bondissait. La courte épée de son premier assaillant n'avait pas la portée du sabre de Conan, qui s'abattit sur lui en sifflant. L'homme s'effondra au sol, sa cervelle giclant de son crâne fendu. Pivotant sur ses talons avec l'agilité d'un chat, Conan trancha un poignet qui descendait vers lui, et la main serrant l'épée vola dans les airs, répandant une pluie de gouttes rouges. Conan ne s'était pas arrêté pour autant ni n'avait eu la moindre hésitation. D'une torsion de félin, il évita l'attaque maladroite de deux guerriers jaunes. La lame du premier, manquant son objectif, trouva un étui dans le torse de l'autre."

— Xuthal la Crépusculaire



sur les circonstances et restent soumises à l'approbation du MJ – elles ne sont pas systématiquement disponibles.

Acte héroïque (immédiat, renouvelable)

L'une des dépenses d'Héroïsme les plus fréquentes est l'Acte héroïque : chaque point d'Héroïsme dépensé ajoute 1d20 pour un test à venir. Vous devez prendre la décision d'acheter les d20 bonus **avant** de lancer les dés. Notez qu'il n'est pas possible d'acquérir plus de 3d20 bonus au total sur un même test.

Créer une embûche (immédiat, renouvelable)

Un personnage peut rendre la situation plus difficile pour un rival ou un adversaire en créant des problèmes, en distrayant son attention, ou en s'opposant directement à ce qu'il essaie de faire. Cette dépense permet d'augmenter la difficulté d'un test d'un cran pour chaque paire de points d'Héroïsme dépensée. Il est impossible d'augmenter la difficulté d'un test de compétence individuel de plus de trois crans de cette manière. L'augmentation ne concerne qu'un seul test, qu'il soit couronné de succès ou non. Vous devez prendre la décision d'augmenter la difficulté **avant** que les dés ne soient lancés pour ce test.

Obtenir des informations (renouvelable)

L'Héroïsme permet à un personnage d'en apprendre plus sur une situation donnée. Chaque point d'Héroïsme dépensé permet de poser une question au MJ sur la situation présente, ou sur un objet, un élément, une structure, une créature ou un personnage présent ou lié à la scène. Le MJ doit répondre honnêtement mais n'est pas obligé de donner tous les détails. L'usage est de donner une réponse brève et partielle, qui laisse le champ ouvert pour d'autres questions. L'information fournie doit être en rapport avec le test de compétence tenté, et le type d'information fourni doit être celui qu'un personnage utilisant sa compétence serait capable de déterminer. Un personnage peut utiliser Observation pour discerner les détails d'une scène, Soin pour diagnostiquer une maladie, ou Armes à distance pour identifier un type d'arme à distance ou un projectile. Plus une compétence est spécialisée, plus les renseignements qu'elle peut fournir sont précis. La connaissance pointue d'un sujet s'acquiert en revanche au détriment de l'application générale de la compétence qui lui est associée dans d'autres champs plus génériques.

Profiter d'un succès (souvent renouvelable)

L'Héroïsme permet à un personnage de réussir avec tant de style qu'il peut immédiatement capitaliser sur son succès et profiter de la situation. Ce genre d'effet est laissé à l'entière discrétion du MJ, mais vous trouverez des exemples spécifiques dans les règles. Certaines utilisations de ce type d'Héroïsme sont renouvelables, comme infliger plus de dégâts ou aider un patient à récupérer de blessures graves.



Étendre la portée d'un succès (souvent renouvelable)

Avec de l'Héroïsme, un personnage peut toucher des cibles supplémentaires, augmenter la taille de la zone affectée par une tâche réussie, ou étendre la portée d'un exploit. Les effets précis et le coût requis pour une telle dépense sont laissés à la discrétion du MJ. Dans certaines circonstances, une telle dépense peut être renouvelable, par exemple quand il s'agit d'affecter des personnes supplémentaires au sein d'un groupe donné.

Réduire le temps requis

Le MJ réduit le temps requis pour une tâche. Une tâche qui prend normalement une journée ou plusieurs heures peut ainsi voir sa durée réduite à une heure, par exemple. Encore une fois, les effets précis et le coût requis pour une telle dépense sont laissés à la discrétion du MJ.

EXEMPLE DE JEU

Athala et ses compagnons Numonis et Harek Grandelame longent le fleuve du Tonnerre, au nord du Gunderland. Seul le fleuve les sépare des Terres Sauvages Pictes, une région dangereuse qui grouille de dangers, de farouches tribus pictes comme de bêtes redoutables, voire de créatures surnaturelles. Des rumeurs courent qu'un chamane picte sèmerait la terreur dans la région, et le groupe se montre prudent.

Ils découvrent soudain une douzaine de canoës pictes sur la rive, camouflés dans les hautes herbes, qui indiquent que les Pictes ont traversé en nombre. Numonis pense qu'ils sont au moins cinquante. Un craquement fait sursauter les trois compagnons, qui se mettent prestement à couvert ; l'instant d'après, une douzaine de Pictes surgit des fourrés et se dirige vers les embarcations.

Athala et ses alliés restent cachés et cherchent à appeler du renfort. S'éloignant des Pictes, ils remontent la rive et se réfugient dans une solide tour de guet qui surplombe la région. De là, ils espèrent trouver un moyen d'alerter une autre tour. Numonis grimpe au sommet tandis que les deux autres montent la garde.

Alors que les joueurs discutent de la conduite à tenir, le MJ décide que les Pictes ont détecté les traces des trois comparses et les ont suivis jusqu'à la tour. Le MJ lance les dés pour le test de Champ d'Expertise de Mouvement des Pictes (voir p.307) et obtient deux succès. Repérer les Pictes va donc être un test *Délicat* (D2) – un niveau de difficulté par succès qu'ils ont obtenu. Le MJ demande aux joueurs de faire des tests d'Observation. Athala obtient un succès, Harek aucun, et Numonis quatre : ses deux succès excédentaires génèrent 2 points d'Héroïsme qui rejoignent la réserve.

Le MJ annonce : "*Alors que vous observez la forêt qui s'étend aux pieds de la tour, vous notez du mouvement dans les hautes herbes. Un chant d'oiseau résonne comme un signal, puis vous voyez un guerrier picte se déplacer silencieusement vers la tour. Puis un autre... il y en a peut-être davantage*".

Numonis murmure quelque chose à Harek qui se trouve en contrebas ; aussitôt, le fier nordique entreprend de bloquer la porte. Athala court rejoindre Numonis en haut de la tour pour trouver rapidement un moyen de lancer un signal aux tours de guet ou forts qui se trouvent le long du fleuve.

Le MJ demande à Harek de faire un test d'Artisanat *Exigeant* (D3) pour trouver moyen de bloquer la porte avec ce qu'il trouve à l'intérieur. Normalement, un tel test serait *Commun* (D1) mais le MJ estime que plusieurs modificateurs de difficulté se cumulent (voir p.97) : Harek est dans l'obscurité (lumière), manque d'outils (équipement), doit se dépêcher, et doit se débrouiller seul ; l'ensemble fait augmenter la difficulté de deux crans. La difficulté pourrait être encore plus élevée, mais deux crans représentent déjà un défi conséquent.

Suite page suivante...

...Suite de la page précédente.

Harek, fils de forgeron, dispose d'une Expertise 3 et d'une Concentration de 2 en Artisanat. Avec une Intelligence de 7, cela lui donne une VR de 10. Il dispose aussi du talent Compagnon qui lui permet de lancer 1d20 supplémentaire ou de réduire la difficulté d'un cran. Il choisit de réduire la difficulté à *Délicat* (D2). Pour finir, il dépense 1 point d'Héroïsme de la réserve pour lancer un troisième d20, et obtient 2, 10 et 17. Le 2 et le 10 sont des succès, et le 2 compte même double car il est inférieur ou égal à sa Concentration. Le succès excédentaire est converti en point d'Héroïsme, que Harek dépense aussitôt pour réduire le temps nécessaire à l'effort. Il trouve alors quelques poutres pour barrer la porte.

Une chance, car déjà les Pictes tentent de l'ouvrir. Incapables de la forcer, ils entreprennent de la démolir à coups de hachette. Harek se retranche prudemment au pied des escaliers et se prépare au combat.

Pendant ce temps, en haut de la tour, Numonis tente un nouveau test d'Observation pour repérer une autre tour, ou au moins quelqu'un à alerter, et qui pourrait venir les aider. Mais il fait sombre (lumière) et le MJ sait qu'il n'y a rien à plusieurs kilomètres à la ronde (distance). Le test est donc Exigeant (D3). Soucieux de ne pas perdre d'Héroïsme en vain, Numonis tente le test avec le strict minimum (2d20) et échoue logiquement, même s'il obtient 2 succès. Le MJ décide malgré tout que ces deux succès permettent d'obtenir des informations parcellaires : les Pictes apportent du feu, et une étrange mélopée s'élève des sous-bois. Serait-ce le chamane qu'ils recherchaient ?

Les joueurs comprennent enfin pourquoi depuis le début, le MJ dépensait silencieusement des points de Fatalité sans expliquer à quelle fin.

En un instant, les craintes de Numonis se vérifient : une silhouette de fumée serpentine émerge de la canopée et se dirige vers la tour en rampant au-dessus du sol, les yeux rougeoyants comme deux braises maudites. Comble de malheur, les Pictes, armés de torches, mettent le feu au pied de la tour !

"*Par Mitra ! De la sorcellerie ! Il faut sortir d'ici !*" crie Numonis à ses compagnons.

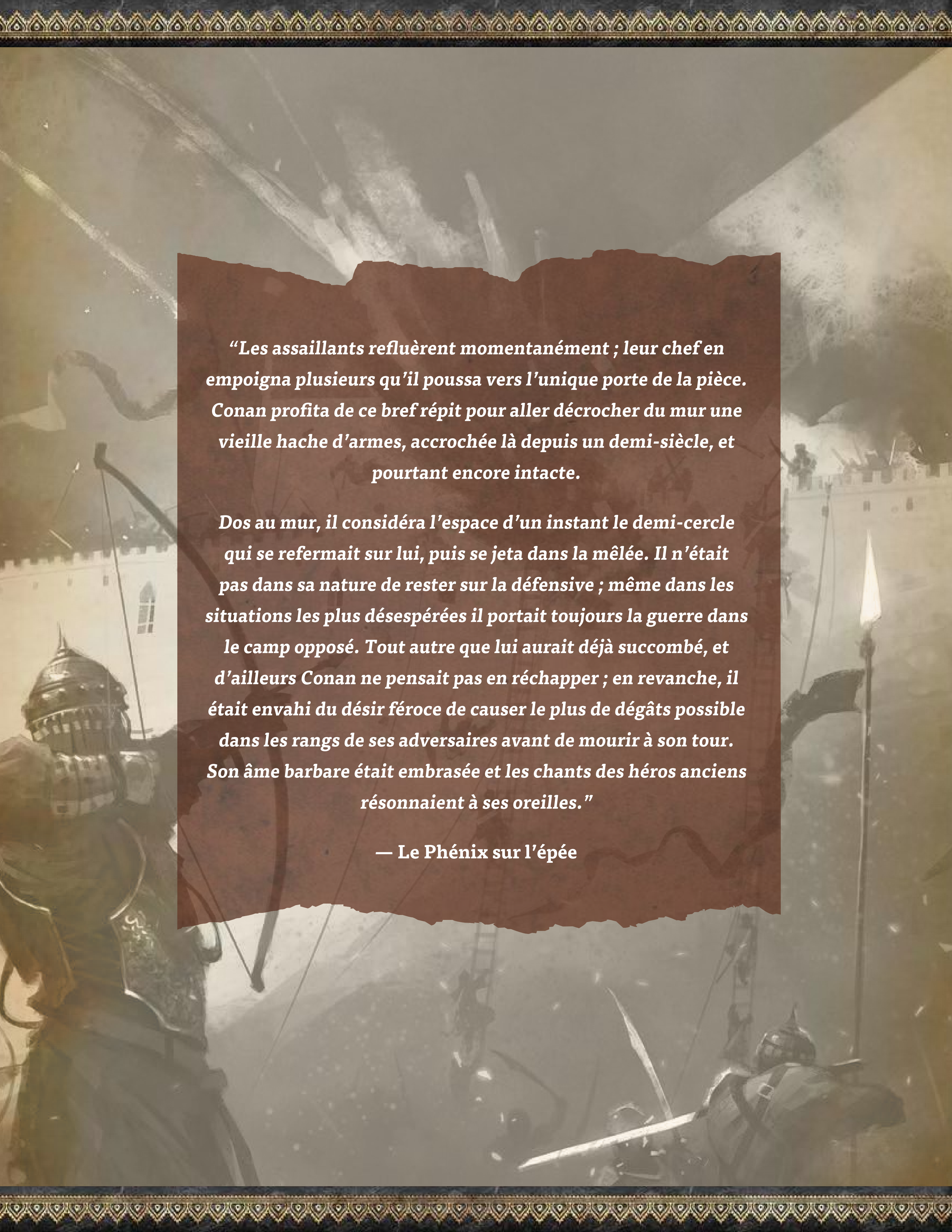
Pendant que Harek surveille la porte et que Numonis observe, Athala cherche une échappatoire, comprenant qu'ils ne tiendront pas longtemps dans cette tour. Elle tente un test d'Observation Exigeant (D3) et obtient trois succès. Elle utilise le dernier point d'Héroïsme de la réserve pour Obtenir des informations et demande au MJ s'il est possible de trouver une issue. Celui-ci répond qu'une des fenêtres de la tour donne sur les eaux profondes du fleuve en contrebas.

Athala en informe aussitôt Harek et saute par la fenêtre, qui demande un test d'Acrobatie Délicat (D2). Elle dispose d'une Expertise et Concentration de 3 en Acrobatie, diminue la difficulté d'un cran avec le talent *Agilité féline*, et peut relancer 1d20 grâce à son talent *Agile* : de quoi réussir facilement le test. Numonis, lui, dépense 1 point de Fortune pour obtenir un 1 par défaut, ce qui lui garantit deux succès (grâce à sa Concentration de 1) et donc la réussite du test. Il lance tout de même ses 2d20 (qui pourraient rapporter de l'Héroïsme) mais n'obtient aucun succès supplémentaire, et plonge dans le fleuve.

"*Harek !* appelle-t-il. *Tu veux vivre éternellement ?*"

Harek, resté en bas, finit par abandonner son poste. Il monte les marches quatre à quatre et se jette dehors, talonné par les cris et les torches des Pictes.





"Les assaillants refluèrent momentanément ; leur chef en empoigna plusieurs qu'il poussa vers l'unique porte de la pièce. Conan profita de ce bref répit pour aller décrocher du mur une vieille hache d'armes, accrochée là depuis un demi-siècle, et pourtant encore intacte.

Dos au mur, il considéra l'espace d'un instant le demi-cercle qui se refermait sur lui, puis se jeta dans la mêlée. Il n'était pas dans sa nature de rester sur la défensive ; même dans les situations les plus désespérées il portait toujours la guerre dans le camp opposé. Tout autre que lui aurait déjà succombé, et d'ailleurs Conan ne pensait pas en réchapper ; en revanche, il était envahi du désir féroce de causer le plus de dégâts possible dans les rangs de ses adversaires avant de mourir à son tour. Son âme barbare était embrasée et les chants des héros anciens résonnaient à ses oreilles."

— Le Phénix sur l'épée

CHAPITRE 5



SCÈNES D'ACTION



C'est au combat et à l'occasion d'autres rencontres violentes que vous ferez face au danger propre aux aventures de l'Âge hyborien. Dans le chaos et le fracas de la bataille, il est important que les joueurs et le MJ comprennent clairement ce qu'il se passe, qui est attaqué, où, et dans quel ordre, afin de prendre les bonnes décisions sur ce qu'ils vont essayer de faire. Ces rencontres musclées sont appelées des **scènes d'action**, et ce chapitre présente la façon de les traiter, en expliquant les zones de mouvement, la portée, la structure des tours, les actions que les personnages peuvent entreprendre, et la façon dont ils peuvent être blessés ou récupérer.

SÉQUENCE DU TOUR

Dans une scène d'action, le temps s'écoule de manière compressée et structurée ; il se divise en **rounds** et en **tours**. À chaque **round**, chaque personnage de la scène a l'occasion d'agir : c'est son tour. Chaque round regroupe donc les tours de plusieurs personnages, et une fois que tous ont joué leur tour, le round se termine et un nouveau round commence.

Les rounds n'ont pas de durée spécifique. Ils ne représentent pas une unité de temps fixe, mais plutôt une fraction qui concentre une activité intense pendant une durée variable. Si quelques guerriers s'affrontent dans une escarmouche, il va représenter quelques secondes. Pour une bataille de siège rangée entre deux armées, un round représentera plutôt une minute, voire plus. Enfin, pour une bataille navale à grande échelle sur la Vilayet, où de nombreux vaisseaux hissent les voiles et lèvent les rames, un round s'étendra sur plusieurs minutes.

Quelle que soit la durée d'un round, chaque personnage ne pourra faire qu'un seul tour lors de celui-ci. Pendant son tour, un personnage a plusieurs options à sa disposition, qui se présentent sous la forme d'actions disponibles. **Une fois par tour, un personnage peut accomplir chacune de ces actions : une action standard (ou mineure), une action mineure, et autant d'actions gratuites qu'il le désire.** Aucune n'est obligatoire. En dehors de son tour, un personnage peut uniquement Réagir en réponse à des actions externes.



ORDRE DU TOUR

Lors d'un round, l'ordre des personnages est extrêmement important, car les actions vont changer en fonction de ce qu'il se passe à chaque tour, créant de nouvelles occasions d'agir et forçant les personnages à s'adapter à partir des résultats des actions précédentes. **Par défaut, les personnages joueurs (PJ) agissent en premier lors de chaque round**. Les joueurs peuvent négocier pour savoir qui joue après qui, mais une fois qu'un personnage commence son tour, il doit résoudre toutes les actions qu'il veut faire avant de passer la main. Une fois que tous les PJ ont joué leur tour, tous les PNJ jouent le leur (dans l'ordre choisi par le MJ).

Après que tous les PJ et PNJ ont joué leurs actions dans un round, le round est terminé. Retirez 1 point d'Héroïsme de la réserve (s'il en reste) et commencez une nouveau round.

> ***"Conan réagit si rapidement que l'œil d'Olivia ne put le suivre. Elle vit simplement qu'il esquiva cette étreinte mortelle, et son épée, jaillissant tel un éclair blanc, trancha un bras massif entre l'épaule et le coude."***
>
> **— Chimères de fer dans la clarté lunaire**

Prendre l'initiative

Au début du round, avant que quiconque ait agi, ou entre deux tours de PJ, le MJ peut dépenser 1 point de Fatalité pour interrompre le tour des PJ et permettre à un PNJ de jouer son tour : c'est ce qu'on appelle *Prendre l'initiative*.

Les actions du PNJ sont résolues normalement, puis l'on reprend le cours du jeu là où il avait été interrompu, sauf si le MJ dépense de nouveau 1 point de Fatalité pour permettre à un autre PNJ de jouer son tour, etc. Tout PNJ activé de cette façon ne rejouera pas lors de ce round.

SURPRISE ET EMBUSCADES

Parfois, un groupe de combattants peut tenter de surprendre un autre groupe. Si un groupe a suffisamment de temps pour se cacher ou tendre une embuscade, ou tout autre moyen qui lui permet de prendre un ennemi par surprise, il peut tenter une Lutte (p.98) pour prendre l'ascendant. Chaque camp nomme un chef d'équipe pour tenter le test de compétence (voir plus loin). Les autres membres du groupe peuvent l'aider comme d'habitude : ils contribuent aux préparatifs ou surveillent les alentours.



INDÉCISION

Si les joueurs passent trop de temps à discuter de leurs choix pendant une scène d'action sans agir, le MJ peut ajouter 1 point de Fatalité pour leur signaler qu'ils sont en train de perdre du temps et donner l'avantage à leurs adversaires.

Si malgré cela les joueurs continuent de parler, le MJ peut continuer d'ajouter des points, tout en prévenant les joueurs à chaque fois, jusqu'à ce qu'ils agissent ou que le MJ dépense la Fatalité accumulée pour faire agir les PNJ.

La plupart du temps, le groupe embusqué doit réussir un test de Furtivité tandis que le groupe attaqué doit réussir un test d'Observation. Les joueurs et le MJ restent libres de proposer des alternatives à ces tests. Une attaque subite pendant une négociation peut se résoudre avec Persuasion, et s'opposer avec Intuition. C'est au MJ qu'il revient d'approuver ces propositions.

Si le groupe qui tente l'attaque surprise remporte la Lutte, alors ses membres réduisent la difficulté de l'action Exploitation d'un cran (voir p.115) et agissent en premier lors du combat (les PNJ n'ont pas besoin de dépenser de Fatalité pour acquérir cet avantage, et le MJ ne peut pas en dépenser pour le neutraliser si les PJ en profitent).

Si le groupe qui tente l'attaque surprise perd la Lutte, le camp adverse peut choisir d'ajouter 2 points de Fatalité, ou dépenser 1 point de Fortune (pour tout le groupe) pour retourner l'embuscade contre ses instigateurs et profiter de l'effet de surprise à leur place.

MOUVEMENT, PORTÉE ET ZONES ABSTRAITES

Au combat, savoir où se trouve chaque personnage est vital ; vous devez être en mesure de déterminer votre position absolue (où vous êtes sur le champ de bataille) et relative (où vous êtes par rapport à l'ennemi où à vos alliés). Le concept de **zones** abstraites permet de suivre l'évolution de la situation, et permet d'éviter de mesurer chaque distance en permanence.

Un environnement représente le champ de bataille dans sa globalité : ce peut être un bâtiment, une rue, une étendue sauvage, ou autre. Il est divisé en un certain nombre de zones, qui dépendent de la nature des terrains de cet environnement. *Par exemple, dans un bâtiment, chaque pièce peut être une zone, encadrée de murs. Une rue peut être divisée en devantures de magasins, croisements, ruelles, etc*.

Une zone se définit souvent en trois dimensions : le MJ peut choisir de représenter plusieurs étages reliés par des escaliers, des rampes ou des échelles. Un champ de bataille simple peut comporter entre trois et cinq zones, tandis que des environnements complexes peuvent en rassembler davantage. Plus il y a de zones, plus la scène sera riche : les personnages auront plus de variété de mouvement et d'opportunités tactiques, mais un tel environnement demande davantage de préparation de la part du MJ.

N'étant pas de taille fixe, les zones peuvent être adaptées aux préférences du MJ pour une scène donnée, et représenter certains facteurs supplémentaires. P*ar exemple, une bataille en forêt peut être divisée en plusieurs petites zones pour chaque arbre, et quelques zones plus grandes pour les clairières. Une zone plus grande permet un mouvement et une acquisition de cible plus rapides*. Cependant, attention à ne pas créer des zones trop complexes : une zone doit pouvoir être décrite rapidement, en quelques secondes, et tenir sur un petit bout de papier s'il fallait la dessiner grossièrement. Cela ne doit pas empêcher le MJ d'inventer des environnements élaborés. Les lieux utilisés fréquemment, ou ceux qui sont importants à des moments-clés de la campagne, peuvent demander un certain temps de préparation.

Toute zone peut (et devrait) disposer d'effets de terrain spécifiques, définis par le MJ. Parfois, ce sera un simple couvert, ou un terrain difficile ; mais le MJ est libre d'ajouter d'autres fonctionnalités : objets interactifs, dangers périodiques… La nature du terrain peut même changer en cours de route, en fonction des circonstances. Enfin, certaines zones peuvent même être définies par l'absence de terrain spécifique : une zone vierge entre deux obstacles peut même souligner la dangerosité de ceux-ci.

Si vous avez besoin de concret, en tant que MJ, vous pouvez définir des paramètres bien précis pour la taille et la forme des zones que vous mettez à disposition des joueurs, comme sur un véritable cadastre.

Personnages et zones

Pour aider les joueurs à visualiser l'emplacement qu'occupe chacun au sein d'une scène d'action, il est important de leur permettre de suivre chaque personnage à chaque instant. Cela sera souvent facile. Puisqu'une zone est essentiellement définie par son terrain et ses environs, donner une description précise suffira dans la plupart des cas. Un ennemi peut se trouver "derrière le bar" ou "debout devant le grand prêtre". Cette méthode a l'avantage d'être naturelle et intuitive, plutôt que de faire appel à des termes de jeu spécifiques. De même, elle permet d'éviter de devoir mesurer des distances précises, ce qui serait difficile à moins de représenter physiquement, avec des figurines, les personnages présents.

Les scènes les plus grandes, ou les plus complexes, peuvent être plus difficiles à suivre. Dans ce cas, le MJ peut utiliser un support supplémentaire pour permettre aux joueurs de mieux suivre ce qu'il se passe. Par exemple, si vous utilisez déjà une carte ou un schéma, montrer la position de chacun sur le plan permettra à tout le monde d'y voir plus clair. Vous pouvez utiliser des marqueurs et figurines et les déplacer sur le plan.

"Ils n'eurent que le temps de tirer une volée avant que le navire pirate soit sur eux. Sans plus personne pour le gouverner, l'Argus s'était tourné de côté et la proue renforcée d'acier du vaisseau pirate l'éperonna par le flanc. Des grappins s'enfoncèrent dans les bastingages. Depuis leurs bordages surélevés, les corsaires noirs firent pleuvoir une averse de flèches qui transpercèrent les vestes matelassées des marins condamnés, puis ils bondirent, lance en main, pour parachever le massacre."

— La Reine de la côte Noire



DISTANCES

Le mouvement et les attaques à Distance font appel au concepts de distance et de portée. Au combat, l'emplacement des zones détermine cette portée. Il existe quatre catégories de portée (Courte, Moyenne, Longue et Extrême), et la portée d'Allonge, plus spécifique.

- Quand un personnage ou objet est à une longueur de bras ou moins d'un personnage (par défaut), on dit qu'il est à portée d'**Allonge**. Cela permet d'interagir avec un objet manuellement, de porter une attaque de combat rapproché, ou de faire toute autre action qui nécessite de toucher la cible de la main. L'Allonge n'est pas une catégorie de portée, mais se déclare quand un personnage se déplace. C'est-à-dire que lorsqu'un personnage se déplace dans ou hors d'une zone, le joueur peut déclarer gratuitement qu'il se met à portée d'Allonge ou hors de portée d'Allonge d'un objet ou personnage. Quitter l'Allonge d'un ennemi est risqué, car il

dispose alors d'une occasion de frapper au moment où vous reculez, à moins d'utiliser l'action Se retirer.

- La portée **Courte** se limite à la zone occupée par un personnage. Se mettre à portée courte est une action gratuite. Pour le dire autrement, la portée Courte est une distance de zéro zone.
- La portée **Moyenne** s'applique à toute zone adjacente à la zone occupée par un personnage. Un personnage peut utiliser une action mineure pour se mettre à portée Moyenne. Il s'agit en fait d'une distance d'une zone.
- La portée **Longue** s'applique aux objets et créatures qui se trouvent deux zones plus loin que la zone occupée par un personnage. Un personnage peut utiliser une action standard pour se mettre à portée Longue. Il s'agit d'une distance de deux zones qui impose un malus de +1 cran de difficulté sur toutes les actions d'attaque faites à cette portée.
- Si la cible est encore plus loin qu'à portée longue (soit trois zones ou plus), elle est à portée **Extrême**. Un personnage ne peut pas se mettre à portée Extrême en un tour.

FIGURINES

"À présent, il pouvait discerner quelle était la nature du mur strié. Il était couvert de rebords étroits, apparemment découpés dans de la pierre dure. Posées tout au long de ces rebords ou rayons, il y avait des milliers de minuscules statuettes, la plupart de couleur grisâtre. Ces statuettes, pas beaucoup plus grandes qu'une main humaine, représentaient des hommes, et elles étaient faites avec tant d'adresse que Conan reconnut de nombreux types raciaux dans les différentes idoles, parmi lesquels les traits typiques de corsaires zingaréens, argosséens, ophiriens et kushites."

— Le Bassin de l'homme noir

***Conan* ne nécessite pas de figurines, mais ne les interdit pas non plus. Le MJ peut être amené à dessiner des plans ou des cartes, ou même utiliser des tuiles de terrain pour représenter un environnement et ses zones. Vous pouvez y placer des marqueurs ou des figurines pour indiquer où se trouvent les différents personnages.**

DISTANCE ET COMMUNICATION

Même au sein d'une scène d'action, les personnages peuvent communiquer. Appels à l'aide, cris de guerre, insultes et autres dialogues peuvent être échangés, ajoutant un peu de couleur à la scène. Dans la plupart des cas, deux personnages à portée Courte peuvent discuter normalement. Ils sont suffisamment proches pour se comprendre sans avoir besoin d'élever la voix.

Un personnage peut parler avec quelqu'un qui se trouve à portée Moyenne, mais il est obligé de crier plutôt que de parler. À portée Longue voire Extrême, un personnage peut juste crier pour attirer l'attention, mais il est peu probable que l'on parvienne à comprendre ce qu'il dit.

DISTANCE ET PERCEPTION

Plus un élément est éloigné, plus il est difficile à déceler. Cela signifie que les personnages et objets qui se trouvent dans des zones distantes sont plus difficiles à observer ou identifier que ceux qui se trouvent à proximité. La difficulté d'un test d'Observation augmente d'un cran lorsque ce que vous cherchez à observer est à portée Moyenne, de deux à portée Longue, de trois à portée Extrême. Une créature qui ne cherche pas à se cacher demande un test d'Observation *Simple* (D0). Une créature qui tente un test de Furtivité rend le test d'opposition plus difficile (résolvez alors une Lutte). Les créatures, objets ou comportements particulièrement voyants (créature qui rugit, lancement d'un sort visible ou un objet brillant qui se déplace vivement) peuvent réduire la difficulté.

Autres sens

La plupart du temps, la perception humaine se définit par la vue et l'ouïe. Toutefois, d'autres sens peuvent intervenir. Le toucher est évidemment limité à l'Allonge d'un personnage (voir plus haut). Pour un humain, l'odorat est plus efficace à portée d'Allonge, et les tests d'Observation visant à sentir quelque chose en dehors de cette Allonge sont plus difficiles d'un cran pour chaque catégorie de portée (Courte, Moyenne, Longue et Extrême).

Les créatures et personnages non-humains n'ont pas forcément les mêmes limites d'utilisation de leurs sens. *Par exemple, un chien a un flair plus développé qu'un humain, mais n'a pas la vue aussi fine*. Une créature particulièrement douée dans un sens peut réduire la difficulté de tous les tests d'Observation et d'Intuition liés à ce sens. Des sens engourdis ou sous-développés, en revanche, augmentent la difficulté de tels tests.

"Ils ne suivaient pas des pistes tracées, s'enfonçant le long de ravins si profonds que les rayons du soleil ne venaient jamais en éclairer le fond, remontant des pentes ardues où des blocs de schiste menaçaient à tout instant de s'effriter à leur passage, et s'avançant le long de crêtes acérées, bordées de chaque côté par des abîmes insondables baignés d'une brume bleutée."

— Le Peuple du Cercle noir

MOUVEMENT ET TERRAIN

Dans des circonstances normales, se déplacer ne demande aucun test de compétence. Se déplacer à portée Courte ne prend qu'une action gratuite, se déplacer à portée Moyenne demande une action mineure. Se déplacer à portée Longue demande une action standard et ajoute un cran à la difficulté de tous les autres tests jusqu'au début du prochain tour du personnage, y compris les tests effectués pour traverser un terrain difficile.

Dans certaines circonstances, le terrain pourra affecter le mouvement et donc demander un test particulier. En général, il fera appel à l'Acrobatie ou l'Athlétisme (ou les deux, selon la manière dont le personnage s'y prend pour traverser le terrain !) pour les personnages et créatures ; parfois, des terrains très particuliers demanderont d'autres tests. Si un tel mouvement exige un test d'une difficulté *Commune* (D1) ou supérieure, alors il ne peut pas être effectué comme action gratuite, même à portée Courte. **Aucun test de compétence ne peut être effectué comme action gratuite.**

Il existe trois types de circonstances qui demandent un test lié au terrain (test de terrain) : les obstacles, les entraves et les périls.

Obstacles

On peut trouver des obstacles entre deux zones ; ils gênent le passage d'une zone à l'autre. Ce n'est pas systématique. Un mur à grimper, une barrière, une échelle, et autres éléments similaires peuvent être des obstacles. Franchir un obstacle demande un test de terrain *Commun* (D1). La difficulté peut être adaptée à la taille de l'obstacle ; elle peut même être *Simple* (D0) si l'obstacle est insignifiant et facile à franchir. Échouer à ce test empêche le personnage de franchir l'obstacle. Certains obstacles présentent une difficulté dans un sens mais pas dans l'autre, d'autres proposent des difficultés différentes selon le sens où le personnage les emprunte. *Par exemple, une pente abrupte sera plus difficile à monter qu'à descendre*. Certains obstacles sont infranchissables, bloquant tout déplacement d'une zone à l'autre (par exemple un mur entre deux pièces dans un bâtiment). Il est recommandé de prévoir une porte ou un point faible dans le mur, qui peut être percé par la force.

Entraves

Une entrave affecte une zone toute entière et ralentit le mouvement de quiconque s'y trouve. Un personnage affecté par une entrave, même partiellement, devra renoncer à une portion de son mouvement (par ex. en se déplaçant sur une zone de moins que prévu) ou résoudre un test de terrain ; s'il échoue, il restera bloqué sur le terrain qui l'entrave. Par défaut, le test de terrain est *Commun* (D1), mais certains terrains peuvent demander des tests plus difficiles ; d'autres, plus simples, ne demanderont qu'un test *Simple* (D0), même si d'autres facteurs peuvent venir les affecter. Exemples d'entraves : eaux profondes, neige épaisse, plancher décrépit…

Périls

Les périls fonctionnent comme les obstacles ou les entraves (voir plus haut) mais avec une grande différence : ils infligent des dégâts si le test de terrain échoue. Un péril inflige 3 de dégâts physiques et dispose de la Qualité *Étourdissant* par défaut. La valeur, le type et la qualité des dégâts infligés peuvent être modérés en fonction du péril.



Chute

La chute est un type de péril commun. Toutes les chutes ont la qualité *Étourdissant*. La distance de chute détermine les dégâts infligés : 2 pour une distance Courte, 4 pour une distance Moyenne, 6 pour une distance Longue, 8 pour une distance Extrême (dans ces deux derniers cas, la chute est aussi *Cruelle* 1). Un personnage peut tenter un test d'Acrobatie *Commun* (D1) pour réduire les dégâts ; il gagne alors 1 point supplémentaire d'Encaissement d'Armure contre les dégâts de chute. Chaque point d'Héroïsme dépensé à ce moment permet aussi de réduire les dégâts de chute de 1 (renouvelable).

AUTRES FORMES DE MOUVEMENT

En général, les différentes formes de mouvement sont traitées de la même façon. Chacun d'entre eux permet de franchir un type d'obstacle (ou d'entrave).

Escalader

L'escalade définit tous les mouvements accomplis par un personnage lorsqu'il franchit une pente très abrupte ou une surface à pic : murs, falaises et autres obstacles similaires. Dans certaines situations, le seul moyen de franchir une zone toute entière est de l'escalader ! Escalader une paroi demande un test d'Athlétisme. Plus la paroi est exigeante, plus le test sera difficile. Une paroi irrégulière avec de nombreuses prises demande un test *Délicat* (D2), tout comme une pente abrupte qui demande un effort particulier. Essayer de grimper une paroi verticale sans équipement (corde, crochets, etc.) augmente la difficulté d'un cran. Un dévers ou un surplomb (comme un plafond) vient augmenter la difficulté de deux crans.

Sauter

Sauter permet de franchir un fossé ou un espace, ou de passer du sol à une hauteur, ou l'inverse. Sauter demande un test d'Acrobatie dans tous les cas (qui sont nombreux). Franchir un petit fossé ou une barrière (obstacle) est un test *Commun* (D1). Sauter d'une hauteur reprend les règles de la chute, mais réduit la difficulté du test de réduction des dégâts d'un cran, la faisant passer à *Simple* (D0). Sauter du sol vers une hauteur requiert un test d'Acrobatie *Commun* (D1) si la cible est à portée d'Allonge. La difficulté augmente graduellement en fonction de la distance à franchir.

Nager

Nager est le seul moyen de franchir les zones d'eau telles qu'un cours d'eau, un lac, une rivière, etc. En termes de jeu, de telles zones infligent l'état *Entravé* à qui tente de les traverser (voir p.126). Le test de terrain requis fait appel à l'Athlétisme. Plus l'eau est agitée (torrent, vagues), plus le test est difficile. Une eau calme requiert un test d'Athlétisme *Commun* (D1) pour être traversée rapidement. Rester stationnaire dans l'eau ou se maintenir en surface ne demande qu'un test *Simple* (D0).

Voler

Voler permet de se déplacer dans les airs. Seules les créatures *Volantes* ou spécifiquement considérées comme capables de voler peuvent le faire. Une créature volante peut librement se déplacer à travers n'importe quelle zone (au-dessus du sol), même des zones vides normalement inaccessibles. Les créatures volantes ne subissent pas les effets du terrain, mais peuvent être entravées par des vents forts et bloquées par des obstacles tels que le sommet des bâtiments. Les éléments déchaînés tels que la tempête, la grêle et la foudre sont autant de périls qui menacent les créatures ailées.

EFFETS SUPPLÉMENTAIRES

Une zone peut être sujette à d'autre effets que ceux du terrain. La protection est l'un des effets de terrain les plus communs ; elle représente les éléments qui empêchent un personnage de voir clairement une cible ou de l'attaquer. Cela peut prendre la forme d'un couvert (physique ou mental) ou d'éléments avec lesquels les personnages peuvent interagir. Ces conditions sont détaillées ci-dessous. Une zone peut offrir une protection universelle (toutes les créatures de la zone en profitent) ou partielle (dans ce cas, le MJ indique quels éléments peuvent servir de protection au sein de la zone ; tout élément doit être à portée d'Allonge d'un personnage pour le protéger efficacement).

Couvert

Le couvert fournit de l'Encaissement supplémentaire contre les attaques physiques (voir *Dégâts et Récupération* p.118) et se divise normalement en couvert léger (2 d'Encaissement) et couvert lourd (4 d'Encaissement). Le couvert léger regroupe l'ensemble des petits éléments qui fournissent un minimum de protection mais qui cachent la silhouette et la position de la cible. Le couvert lourd désigne des éléments robustes capables de bloquer une attaque directe.

Moral

Certaines zones peuvent fournir du Moral (une bannière à défendre, une position fortifiée, un élément à protéger…). Ce Moral permet de bénéficier d'Encaissement supplémentaire contre les attaques mentales, qui peut être mineur (2) ou majeur (4). Voyez p.122 pour plus d'informations sur le Moral.

Objets interactifs

Les objets interactifs sont les éléments ou aspects du terrain dont un personnage peut se servir. Portes et fenêtres en sont les exemples les plus communs, mais on peut aussi y classer les sources de lumière, les pièges, et autres

éléments similaires. Interagir avec un objet (action gratuite) ne demande pas beaucoup de temps, ni d'efforts, sauf circonstances particulières.

> ***"Alors qu'il s'appuyait contre la porte, il entendit un bruit de l'autre côté, que ses oreilles identifièrent sur-le-champ : le grincement du fer rouillé, comme un levier qui crisse dans sa gaine. Le réflexe qui accompagna cette identification fut si spontané que bruit, impulsion et action furent pratiquement simultanés."***
>
> **— Les Dents de Gwahlur**

ACTIONS ET ATTAQUES

Il existe quatre types d'actions utilisables lors d'une scène d'action : les actions gratuites, les actions mineures, les actions standard et les Réactions. Lors de son tour, par défaut, un personnage peut faire une seule action standard, une action mineure, et une ou plusieurs actions gratuites. Un personnage peut renoncer à son action standard pour faire une action mineure à la place, et renoncer à son action mineure pour faire autant d'actions gratuites qu'il le souhaite.

En dehors de son tour, un joueur ne peut faire aucune action. Il peut tenter des Réactions suite aux actions des autres. Les actions peuvent être faites dans n'importe quel ordre, mais doivent toutes être déclarées avant leur résolution, et le MJ seul décide si la combinaison d'actions proposée est réalisable.

Certains actions, marquées (*M), sont des actions de mouvement. Un personnage ne peut faire qu'une seule action de mouvement en tout lors d'un même round.

ACTIONS GRATUITES

Une action gratuite est une action simple qui peut être résolue instantanément ou en une fraction de seconde, sans faire appel à la réflexion ou à la coordination. Une action gratuite ne fait jamais appel à un test de compétences (sinon, ce n'est pas une action gratuite). Lors du tour d'un personnage, une ou plusieurs des actions suivantes peuvent être effectuées, mais il n'est pas possible de faire deux fois la même action gratuite lors du même tour.

Ajuster

Le personnage ajuste sa position. Il se déplace en restant à portée Courte. Cela peut le faire entrer ou sortir de l'Allonge d'un personnage, sauf si un tel mouvement demanderait un test de compétence *Commun* (D1) ou supérieur. Il s'agit d'une action de mouvement.

Lâcher un objet

Le personnage lâche un objet qu'il tenait en main(s). L'objet tombe à ses pieds, à portée d'Allonge, sauf si c'est impossible (s'il grimpait à la corde, est en suspension, etc.)

Parler

Le personnage peut parler à ses alliés, pousser un cri de guerre, crier un ordre, menacer un rival ou discuter normalement. Cette action ne peut pas servir à faire un test de Commandement ou de Persuasion, ou tout autre test qui implique la parole (un tel test nécessiterait l'action Test de compétence, voir p.116).

Se jeter au sol

Le personnage se jette au sol, cherchant à se mettre à l'abri. Lorsqu'il est à terre, un personnage gagne 2 d'Encaissement pour chaque Effet obtenu sur les dés de Couvert et augmente d'un cran la difficulté de toutes les attaques à Distance intentées contre lui à portée Moyenne ou supérieure. En revanche, les attaques de Mêlée à portée d'Allonge et les attaques à Distance à portée Courte contre ce personnage gagnent 2 points d'Héroïsme bonus. Enfin, l'action Sprint est rendue impossible. Un personnage ne peut pas se relever et se jeter au sol dans le même tour.

Tâche simple

Le personnage peut faire n'importe quelle tâche nécessitant un test de compétence *Simple* (D0) ou pas de test du tout comme action gratuite. Si le personnage souhaite lancer les dés pour un test *Simple* (D0), alors il doit faire l'action Test de compétence (p.116) à la place.

ACTIONS MINEURES

Les actions mineures viennent en général en soutien à une action standard et ne demandent pas beaucoup d'énergie ou de concentration. Elles demandent tout de même un minimum d'efforts. Un personnage peut faire une action mineure lors de son tour (ou deux, s'il échange son action standard contre une action mineure supplémentaire – mais souvenez-vous que vous ne pouvez pas faire deux fois la même action). Toute action mineure peut être échangée contre n'importe quel nombre d'actions gratuites.

Se déplacer (*M)

Le personnage peut se déplacer jusqu'à portée Moyenne.

Prendre un objet

Le personnage peut ramasser un objet de sa main libre s'il est à portée d'Allonge, ou sortir une arme ou un objet dont il dispose dans son équipement. Si l'objet ne demande aucun

ACTIONS DISPONIBLES	
Action	**Effet**
ACTIONS GRATUITES	
Ajuster	Se déplacer à portée Courte ou entrer/sortir de l'Allonge d'un adversaire.
Lâcher un objet	Lâcher un objet tenu en main(s).
Parler	Parler sans utiliser une compétence de communication.
Se jeter au sol	Se jeter à plat ventre, allongé au sol.
Tâche simple	Toute tâche qui ne demande aucun test, ou un test Simple (D0).
ACTIONS MINEURES	
Se déplacer	Se déplacer à portée Moyenne.
Prendre un objet	Prendre ou sortir un objet ou une arme.
Se relever	Se relever de la position allongé au sol.
Se remettre en garde	Adopter une position de défense (test de Parade requis).
Supprimer un effet	Se débarrasser d'un effet permanent, ou en débarrasser un objet.
ACTIONS STANDARD	
Aide	Offrir un avantage à un allié.
Attaque	Attaquer un ennemi.
Exploitation	Observer un ennemi pour déceler une faiblesse à exploiter.
Passer	Ne rien faire.
Préparation	Préparer une arme encombrante pour une attaque.
Prêt	Garder une action en réserve pour plus tard.
Recul	Sortir de l'Allonge d'un ennemi à portée Courte en évitant son attaque d'Opportunité.
Récupération	Essayer de récupérer de la Vigueur ou de la Résolution.
Sprint	Se déplacer à portée Longue.
Test de compétence	Résoudre un test de compétence.
Traitement	Traiter un allié à portée d'Allonge pour qu'il récupère de la Vigueur ou de la Résolution.
RÉACTIONS	
Défense	Parer, bloquer ou esquiver une attaque.
Opportunité	Porter une attaque contre un ennemi proche si l'occasion se présente.
Protection	Défendre un allié contre une attaque.

test de compétence, il peut être utilisé immédiatement : un personnage peut donc sortir et utiliser un objet avec une seule action mineure.

Se relever

Le personnage se relève, perdant tous les avantages et inconvénients de l'action gratuite *Se jeter au sol*.

Se remettre en garde

Le personnage fait un pas en arrière et se remet en garde, prêt à se défendre. Cette action demande un test de Parade d'une difficulté égale à l'Allonge la plus élevée des armes maniées par les ennemis à portée d'Allonge. Si aucun n'est à portée d'Allonge, la difficulté du test est *Simple* (D0) et cette action devient gratuite.

Supprimer

Le personnage peut tenter de se débarrasser d'un état indésirable ou d'un problème qui l'affecte, ou qui affecte un animal qui l'accompagne ou une partie de son équipement. La difficulté est soit *Délicat* (D2), soit celle donnée par l'effet de statut (si celle-ci est plus élevée). La compétence utilisée dépend de ce qui affecte le personnage (Résistance pour les effets physiques, Discipline pour les effets mentaux) ou de l'objet qu'il utilise (souvent, Artisanat ou Art de la guerre). Pour soigner une monture, on utilisera Dressage.

ACTIONS STANDARD

Les actions standard sont le cœur des scènes d'actions et exigent une certaine attention de la part d'un personnage.

Par défaut, un personnage ne peut faire qu'une action standard par tour, la plupart nécessitant un test de compétence. Il est possible d'effectuer une action standard supplémentaire grâce aux règles suivantes, mais il n'est cependant jamais possible de faire plus de deux actions standard ou de réaliser deux fois la même action lors d'un même round.

- **Points de Fortune :** un joueur peut dépenser 1 point de Fortune pour que son personnage gagne une action standard supplémentaire.
- **Dépense d'Héroïsme – Action Rapide :** un joueur peut dépenser 2 points d'Héroïsme (acquis par un test précédent, ou même grâce à une Réaction) pour que son personnage gagne une action standard supplémentaire. Cette dépense est réduite à 1 point d'Héroïsme si les deux actions sont deux types d'attaques différents (Mêlée et À distance, Mêlée et Menace, etc.) ou si ces deux actions utilisent des outils différents (deux armes différentes). Dans tous les cas, la difficulté de tout test lié à l'action supplémentaire augmente d'un cran.
- **Talent ou Capacité :** certains talents ou capacités permettent de faire une action deuxième action standard sans dépenser d'Héroïsme ni payer de Fortune. Le talent ou la capacité l'indique alors expressément.

Aide

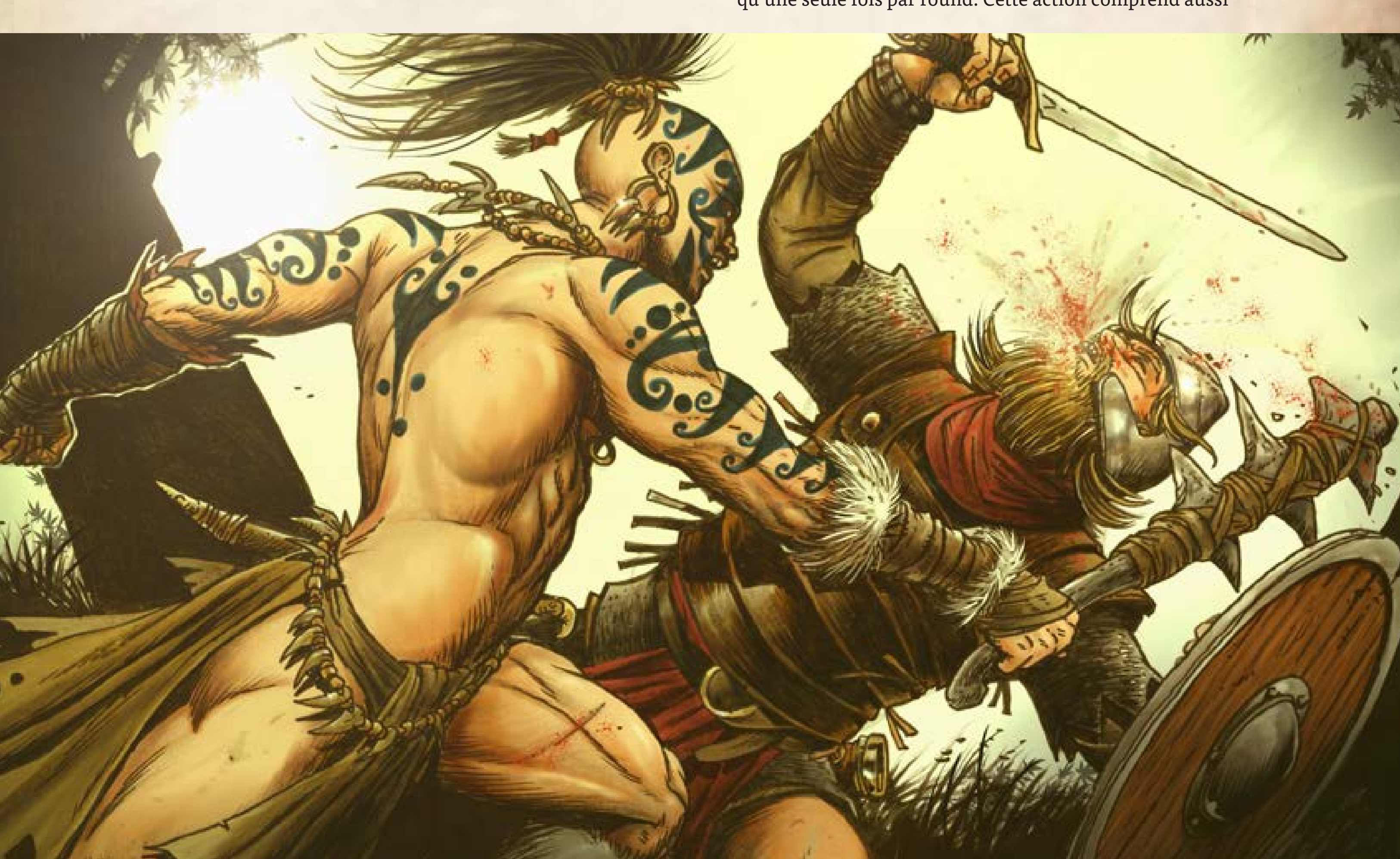
Le personnage vient prêter assistance à un allié. Le joueur nomme un allié avec qui son personnage est en mesure de communiquer et déclare comment il va l'aider, et avec quelle compétence. Lors de l'action de l'allié ainsi nommé, le personnage viendra l'aider avec la compétence choisie (voir *Travail d'équipe et entraide* p.100).

Attaque

Il existe plusieurs manières d'attaquer un ennemi : les plus courantes sont la Mêlée, l'Attaque à distance et la Menace. Le type d'attaque détermine la compétence à utiliser et les outils ou techniques disponibles pour ce type d'attaque. Voyez *Porter une attaque* p.117 pour plus d'informations.

Exploitation

Le personnage se concentre pour sa prochaine attaque et cherche les points faibles de son adversaire. Le joueur nomme une cible que son personnage peut percevoir puis tente un test d'Observation *Commun* (D1) sujet aux modificateurs classiques (distance, lumière, etc.). En cas de réussite, la première attaque de ce personnage bénéficie de la Qualité *Perforant 2* si elle est portée avant la fin du prochain tour. Le personnage peut dépenser 1 point d'Héroïsme pour ajouter 1d20 bonus et +1 au test d'attaque. Cette dépense est renouvelable mais ne peut pas excéder la limite de 3d20 bonus. Les avantages de cette action ne peuvent s'appliquer qu'une seule fois par round. Cette action comprend aussi



les tentatives d'embuscade, de feinte ou d'attaque lorsque le personnage cherche un avantage déterminant sur son adversaire. Le MJ peut autoriser un personnage à utiliser une compétence autre que l'Observation pour tenter une Exploitation, et peut modifier la difficulté en fonction de la cible. On utilisera la Furtivité pour une embuscade, la Persuasion pour un tour de passe-passe ou une diversion, l'Acrobatie pour une manœuvre acrobatique… Au choix des joueurs. Si la difficulté d'un test tombe à *Simple* (D0), l'action Exploitation peut alors devenir gratuite.

Passer

Le personnage peut ne rien faire pour son action standard.

Préparation

Les armes de catégorie *Encombrant(e)* sont difficiles à manier. Toute test d'Attaque à distance ou de Mêlée résolu pour effectuer une attaque portée avec une arme *Encombrante* est plus difficile de deux crans et provoque une Complication sur un résultat 19 ou 20 (plutôt que 20 seul). Si un personnage effectue une Préparation, ces pénalités disparaissent pour les attaques portées avec cette arme. Une fois que l'action Préparation a été effectuée, l'arme reste *préparée*. Si l'arme est déplacée, les avantages de sa préparation sont perdus.

Prêt

Le joueur peut déclarer que son personnage attend une occasion ou un événement particulier pour faire son action standard. Elle doit cependant être choisie avant que cette occasion ou événement ne survienne. Lorsque c'est le cas, le personnage *Prêt* interrompt temporairement le tour du personnage qui était en cours pour résoudre son action standard. Ensuite, le cours du jeu reprend normalement. Si l'occasion ne survient pas avant le prochain tour du personnage, l'action standard prévue est perdue. Pour effectuer une action standard dans le même tour que *Prêt*, le personnage devra payer un des prix détaillés p.115.
Les personnages qui font une action standard avec *Prêt* peuvent faire une action mineure et des actions gratuites comme d'habitude.

Recul (*M)

Par défaut, lorsqu'un personnage quitte l'Allonge d'un adversaire, cet adversaire peut bénéficier d'une Réaction d'Opportunité et porter une attaque ; utiliser *Recul* prévient cette attaque. Un personnage qui recule peut se déplacer à portée Courte, hors de l'Allonge d'un adversaire, tout en évitant la Réaction d'Opportunité qui peut en découler.

Si le personnage et ses alliés à portée d'Allonge sont plus nombreux que les ennemis à portée d'Allonge, alors le personnage peut faire un Recul comme action gratuite, plutôt que comme action standard.

Récupération

Le personnage se met à l'abri et lutte contre la douleur. Il choisit un type de dégâts (physiques ou mentaux) et tente un test (de Résistance ou Discipline, respectivement) *Commun* (D1). En cas de réussite, le personnage regagne respectivement 2 points de Vigueur ou de Résolution, +2 points supplémentaires pour chaque point d'Héroïsme dépensé (renouvelable).
Comme le personnage se concentre avant tout sur la récupération, il peut relancer tout dé de Couvert lorsqu'il fait cette action, et ce jusqu'au début du prochain tour.

Sprint (*M)

Le personnage peut se déplacer à portée Longue. Sprinter mobilise toute l'attention d'un personnage et l'empêche de se concentrer sur autre chose ; la difficulté de tous les tests augmente d'un cran jusqu'au début du prochain tour, sauf les tests de Réaction de Défense.

Test de compétence

Le personnage tente un test de compétence non couvert par toute autre action. C'est le MJ qui décide si l'action proposée par le personnage est acceptable ou non ; n'oublions pas que tout ce qui est tenté l'est au milieu d'une scène d'actions, et que certaines manœuvres y sont irréalisables.

Traitement

Le personnage tente de secourir un allié. Il nomme un personnage à portée d'Allonge, choisit un type de dégâts puis tente un test de Soin (dégâts physiques) ou de Conseil (dégâts mentaux). La difficulté du test est égal au nombre de Dommages de ce type subis par l'allié, avec un minimum de *Commun* (D1). En cas de réussite, l'allié regagne 3 points de Vigueur ou de Résolution, respectivement, +3 points supplémentaires pour chaque point d'Héroïsme dépensé (renouvelable).

Il est possible de récupérer de dégâts mentaux à une distance supérieure à l'Allonge du personnage soignant, mais la difficulté augmente d'un cran par portée (+1 à portée Courte, +2 à portée Longue, etc.).

RÉACTIONS

Un personnage peut tenter autant de Réactions qu'il le souhaite durant un même round pour résister, s'opposer ou mettre un frein aux actions adverses. Chaque Réaction ne peut être utilisée que face à des circonstances spécifiques, et le personnage doit avoir conscience de ces dernières. Si le personnage n'est pas conscient d'une action, il ne peut évidemment pas y réagir. De plus, qu'elle soit couronnée de succès ou non, toute réaction ajoute de la Fatalité.

La première Réaction qu'un personnage tente dans un round ajoute 1 point de Fatalité. La deuxième qu'il tente dans ce même round coûte 2 points, puis 3, etc ; ce compteur est remis à zéro au début d'un nouveau tour.

Défense

Le personnage cherche à se défendre contre une attaque. Cette Réaction peut être utilisée lorsqu'une attaque ennemie est portée contre lui. Le test de compétence utilisé pour l'attaque devient une Lutte. La compétence utilisée par le défenseur est déterminée par le type d'attaque (voir *Porter une attaque*, ci-après).

Opportunité

Le personnage s'en prend à un ennemi à proximité. Cette Réaction peut être utilisée lorsqu'un ennemi à portée d'Allonge tente de faire un test de compétence qui n'est pas une attaque, ou cherche à sortir de l'Allonge du personnage sans utiliser l'action Recul. Le personnage peut alors immédiatement tenter une attaque de Mêlée. La réaction d'Opportunité doit être résolue avant l'action qui la suscite. Si l'attaque du personnage est une réussite, alors le personnage peut dépenser de l'Héroïsme pour augmenter la difficulté du test de compétence qu'il a interrompu (voir la dépense d'Héroïsme *Créer une embûche* p.103).

Protection

Le personnage cherche à défendre un allié contre une attaque. Cette Réaction peut être utilisée lorsqu'une attaque est portée contre un allié à portée d'Allonge du personnage. Le test de compétence utilisé pour l'attaque devient une Lutte où le personnage doit résoudre un test *Délicat* (D2). Si le test échoue, l'attaque portée touche sa cible originale. S'il réussit, le personnage devient la nouvelle cible et tout succès excédentaire obtenu permet de savoir si l'attaque a été portée ou non, comme pour une Lutte classique. La compétence utilisée pour cette Réaction est la même que celle qui serait utilisée pour une Réaction de Défense contre ce type d'attaque (voir *Porter une attaque* ci-après).

PORTER UNE ATTAQUE

Il existe trois types d'attaques : l'attaque de Mêlée, l'attaque à Distance et l'attaque de Menace. Les attaques de sorcellerie sont traitées au *chapitre 7 : Sorcellerie*. Quelle que soit la méthode utilisée, le processus d'attaque reste le même.

- L'attaquant choisit un type d'attaque et nomme une cible à portée.
- Si la cible est consciente de l'attaque, elle peut déclarer une Réaction de Défense.
- L'attaquant tente un test de compétence déterminé par le type de l'attaque. Le test est *Commun* (D1) par défaut, sauf si la cible a déclaré une Réaction de Défense, auquel cas le test devient une Lutte, où la compétence utilisée par la cible dépend du type de l'attaque. Si l'attaquant remporte la Lutte, la cible est touchée. Sinon, l'attaque échoue.

> ***"Le Cimmérien hésita. Il n'avait pas peur, mais était décontenancé, comme le sont tous les barbares confrontés aux complexités du système civilisé, dont le fonctionnement est tellement aberrant et mystérieux à leurs yeux."***
>
> **— Le Dieu dans le sarcophage**

- Si l'attaque touche, elle inflige des dégâts (voir *Dégâts et Récupération* p.118). Sinon, rien ne se passe.

Chaque type d'attaque a ses particularités :

- Une attaque de **Mêlée** se fait avec une arme de mêlée et la compétence Mêlée, inflige des dégâts physiques, et vise un ennemi qui se trouve à portée d'Allonge. Toute Réaction de Défense utilise la compétence Parade. Il sera nécessaire de comparer l'Allonge de l'attaquant et celle du défenseur (voir p.123).
- Une attaque à **Distance** se fait avec une arme à distance et la compétence Armes à distance, inflige des dégâts physiques, et vise un ennemi que l'attaquant peut voir. Toute Réaction de Défense utilise la compétence Acrobatie. **La difficulté du test augmente d'un cran si la cible est une portée plus loin (ou plus proche) de la portée optimale de l'arme, de deux crans si elle se trouve 2 portées plus loin (ou plus proches), etc. Si l'attaquant a un ennemi à portée d'Allonge, alors la difficulté du test augmente d'un cran et l'attaquant peut subir une Réaction d'Opportunité.**
- Une attaque de **Menace** se fait avec une Attitude (voir p.124-126) et la compétence Persuasion, inflige des dégâts mentaux et vise un ennemi (ou un groupe d'ennemis) que l'attaquant peut voir.
  Toute Réaction de Défense utilise la compétence Discipline. La difficulté varie de la même façon que pour une attaque à Distance.

DÉPENSES D'HÉROÏSME DANS UNE SCÈNE D'ACTION

L'Héroïsme est une ressource tactique importante lors d'une scène d'action. Lorsqu'un personnage génère de l'Héroïsme, il a accès à de nombreuses options qui lui permettent de venir à bout de ses ennemis, d'aider ses alliés et d'être plus efficace de manière générale.

Le tableau en page 118 présente les dépenses d'Héroïsme accessibles lorsqu'un personnage génère au moins 1 point d'Héroïsme au combat. Elles viennent s'ajouter aux utilisations classiques de l'Héroïsme et de tout autre usage prévu par le MJ ou par les joueurs eux-mêmes.

La plupart de ces dépenses permettent d'améliorer les tests de compétence liés à l'attaque. Toutefois, certaines

DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Dépense d'Héroïsme	**Coût**	**Effet**
Action Rapide	2	Le personnage gagne une action standard supplémentaire, mais augmente la difficulté des tests liés à cette seconde action d'un cran.
Cible secondaire	2	L'attaque touche une seconde cible à portée d'Allonge de la cible principale. La seconde cible subit la moitié des dégâts infligés (arrondis au supérieur). Si l'attaque est physique, déterminez la localisation des dégâts au hasard.
Confiance	1(R)	Le personnage gagne 1 d'Encaissement de Moral par point d'Héroïsme dépensé (max. 4) jusqu'au début du prochain tour.
Coup précis	2	Le personnage peut choisir la localisation d'une attaque physique.
Dégâts bonus	1(R)	Un personnage peut augmenter les dégâts infligés par une attaque réussie, quel que soit le type de l'attaque. Tout point d'Héroïsme dépensé ajoute +1 point de dégât (et non +1).
Désarmer	2	La cible perd une arme, qui tombe au sol à portée d'Allonge. Le coût augmente d'un point (3) si la cible tenait son arme à deux mains ou *préparée* au préalable.
Pénétration	1(R)	Les dégâts infligés par l'attaque ignorent autant d'Encaissement que le double de la valeur dépensée en points d'Héroïsme.
Percer la garde	2	Peut être utilisé pour une attaque ou une Réaction de Défense. La cible perd Garde.
Position	1	Le personnage se jette au sol ou se relève.
Recul	1	Le personnage quitte l'Allonge d'un ennemi sans déclencher de Réaction d'Opportunité.
Relancer les dégâts	1	Le joueur peut relancer autant de dés de dégâts qu'il le désire pour cette attaque.
Second souffle	1(I,R)	Le personnage choisit un type de dégâts et récupère 1 point dans la capacité associée pour chaque point d'Héroïsme dépensé.
Soumettre	1	L'attaque gagne la qualité *Non-létal*.

peuvent être utilisées de manière créative pour toutes sortes de tests de combat, particulièrement pour les Réactions.

Dans la colonne "Coût", I signifie que la dépense est immédiate, R qu'elle est renouvelable. S'il n'y a pas de lettre, alors la dépense ne peut être faite qu'une fois par round.

DÉGÂTS ET RÉCUPÉRATION

La section suivante décrit les deux types de dégâts que les personnages peuvent infliger ou subir : les dégâts physiques (souvent infligés par les armes) et les dégâts mentaux (souvent infligés par la peur, le doute ou les Menaces).

Au combat, lorsqu'un personnage est touché par une attaque, celle-ci lui inflige un certain montant de dégâts. L'environnement peut lui aussi infliger des dégâts : si un personnage chute depuis une hauteur, devient la proie des flammes, ou fait une rencontre terrifiante, par exemple.

L'Encaissement protège des dégâts subis en les réduisant. Chaque type de dégâts peut être absorbé par le type d'Encaissement qui lui correspond (1 point d'Encaissement absorbe 1 point de dégâts). Tout dégât qui n'est pas absorbé par l'Encaissement vient réduire l'Endurance (Vigueur, Structure ou Résolution) et peut infliger des Coups (Blessures, Ruptures, ou Traumatismes) si suffisamment de dégâts sont infligés.

Les dégâts sont tous résolus de la même façon, quel que soit leur type. Chaque arme et technique détermine les dégâts infligés à partir des facteurs suivants :

- **Dégâts bonus :** un personnage peut infliger des dégâts bonus s'il dispose d'attributs supérieurs à la moyenne. Un personnage avec une forte Constitution infligera davantage de dégâts sur une attaque de Mêlée, un personnage avec une Perception élevée infligera plus de dégâts sur une attaque à Distance, et un personnage avec une Personnalité importante infligera plus de dégâts sur une attaque de Menace. Voyez le tableau des dégâts bonus page suivante.
- **Héroïsme :** un joueur peut dépenser de l'Héroïsme lorsqu'il porte une attaque pour infliger des dégâts supplémentaires. Tout point d'Héroïsme dépensé ajoute 1 point de dégâts (renouvelable).

"Il n'aurait pu dire s'il était en train de trancher des membres ou ne faisait que fendre une masse qui se refermait dès qu'il retirait sa lame. Il fut secoué d'avant en arrière sous la violence de ce terrifiant duel et eut la sensation confuse qu'il n'était pas confronté à un seul adversaire, mais à un ensemble de créatures mortelles. La chose semblait le mordre, le lacérer, l'écraser et l'assommer tout à la fois. Il sentait des griffes et des serres meurtrir sa chair. Des tentacules flasques qui étaient pourtant durs comme du fer se refermèrent autour de ses membres et de son corps. Et, pire que tout, quelque chose ressemblant à une queue de scorpion s'abattait sans cesse en travers de ses épaules, sur son dos et sa poitrine, déchirant la peau et emplissant ses veines d'un poison qui le brûlait comme un feu liquide."

— Xuthal la Crépusculaire

- **Actions :** l'action Exploitation propose une dépense d'Héroïsme (renouvelable) qui permet de gagner des d20 bonus pour un test et d'infliger +1 de dégâts à l'attaque qui suit.
- **Ressources :** les armes à distance permettent souvent de dépenser des Recharges. Toute Recharge dépensée ajoute 1d20 au test de compétence et +1 de dégâts à l'attaque qui suit.

Une fois que vous avez pris en compte tous ces facteurs, lancez tous les indiqués et faites la somme de l'ensemble des résultats et bonus. C'est ce que l'on appelle un **jet de dégâts**, dont le total représente le montant des dégâts infligés.

DÉGÂTS BONUS

Attribut	Bonus
8 ou moins	Aucun
9	+1
10-11	+2
12-13	+3
14-15	+4
16 ou plus	+5

Pour déterminer le bonus de dégâts d'un type d'attaque donné, comparez l'attribut associé à ce type d'attaque dans le tableau donné.

TYPES DE DÉGÂTS BONUS

Type d'attaque	Attribut associé
Mêlée	Constitution
À Distance	Perception
Menace	Personnalité

ENDURANCE ET DOMMAGES

Même endurci, tout personnage a ses limites ; un personnage qui subit trop de dégâts d'un type donné finira par plier. Chaque type de dégâts a une valeur d'Endurance basée sur la combinaison de l'un des attributs du personnage et de la compétence qui lui est associée.

L'Endurance représente la capacité d'un personnage à éviter, limiter ou réduire les menaces et dangers qu'il subit. Subir des dégâts réduit l'Endurance disponible, mais cette seule réduction ne pénalise pas le personnage. Cela représente l'épuisement physique et mental du personnage, qui ne sera plus à même d'ignorer si facilement les petits désagréments ni d'agir avec toute son efficacité. Dans des circonstances normales, un peu de repos suffit à récupérer de l'Endurance rapidement. Toutefois, si un personnage perd une grande partie de son Endurance d'un seul coup, voire l'intégralité de celle-ci, il peut subir un **Dommage**.

Les **Dommages** sont les effets à long terme des dégâts subis et peuvent se révéler extrêmement handicapants. Un personnage peut subir plusieurs Dommages, chacun d'entre eux se cumulant aux précédents. Chaque Dommage augmente d'un cran la difficulté de tous les tests de compétence associés (cela dépend du type de dégâts infligé). Après quatre Dommages du même type, un personnage est **inapte** : il ne peut absolument plus rien faire, ni action ni Réaction, tant qu'il ne dépense pas un point de Fortune. Le cinquième Dommage du même type le tuera (dégâts physiques) ou lui fera perdre la raison (dégâts mentaux) ; à ce stade, ce personnage ne peut plus être utilisé. Il est plus difficile de soigner des Dommages que de récupérer de l'Endurance.

Les PNJ sont souvent plus fragiles que les PJ, et il faudra moins de Dommages pour en venir à bout, le cas échéant.

Dommages alternatifs

Dans certaines circonstances (attaque inhabituelle, dépense d'Héroïsme, talent, etc.) une attaque peut infliger un Dommage alternatif. Un tel Dommage ne compte pas dans la somme des Dommages qu'un personnage peut subir ; en conséquence, il n'impose pas de difficulté supplémentaire pour les tests et ne peut pas rendre un personnage inapte. Les Dommages alternatifs infligent d'autres pénalités, qui sont souvent plus sévères à court terme, mais plus faciles à neutraliser.

ENCAISSEMENT

Le montant des dégâts infligés par une attaque est déterminé en faisant la somme du taux de dégâts et de tous les éléments qui viennent s'y ajouter. La cible, de son côté, fait la somme de ses valeurs d'**Encaissement** propres à ce type d'attaque (voir *types de dégâts* ci-dessous).

L'Encaissement se divise en deux catégories pour chaque type de dégâts : il peut être permanent ou conditionnel. L'Encaissement permanent est une valeur statique fournie par les éléments constants d'un personnage : son armure, son courage indéfectible… L'Encaissement conditionnel est fourni par des éléments variables liés à l'environnement, comme les avantages de couvert ou de moral, et est toujours exprimé en nombre de 🜲 : le personnage bénéficiera d'autant d'Encaissement que le résultat des 🜲.



L'Encaissement total (permanent+conditionnel) est soustrait aux dégâts infligés. Si les dégâts sont réduits à 0, alors l'attaque est terminée et la cible intacte. Sinon, tout point de dégât non absorbé réduit l'Endurance de la cible de 1.

Si une attaque inflige 5 dégâts ou plus malgré l'Encaissement, la cible subit un Dommage. Il en va de même si son Endurance est réduite à 0, ou si elle était déjà à 0 avant le jet de dégâts. Plusieurs facteurs peuvent se cumuler ; chacun d'entre eux inflige alors un Dommage (par ex. 5 dégâts + Endurance réduite à 0).

TYPES DE DÉGÂTS

Il existe deux types de dégâts : physiques et mentaux (voir tableau ci-dessous). Notez qu'on utilisera plusieurs termes pour définir des dégâts physiques selon la nature de la cible (créature ou objet inanimé).

DÉGÂTS PHYSIQUES

Les dégâts infligés au corps sont des **dégâts physiques**. Les lames, les flèches, les armes contondantes, le feu, la sorcellerie ou l'exposition à des substances dangereuses (acides) peuvent provoquer ces dégâts. Certains effets comme l'hémorragie ou le poison peuvent causer des dégâts persistants.

La **Vigueur** est la branche de l'Endurance qui est associée aux dégâts physiques. Elle représente l'endurance physique d'un personnage, sa résistance, ainsi que sa capacité à ignorer les blessures mineures (coupures, égratignures, etc.) et à éviter les blessures graves. Un personnage dont la Vigueur est basse est peu réactif et moins à même de se prémunir de telles blessures.

TYPES DE DÉGÂTS

Type de dégâts	Endurance	Encaissement	Dommage	Récupération (pour soi)	Récupération (autres)
Physique (créature)	Vigueur (Constitution+Résistance)	Armure (statique) + Couvert (dés)	Blessure (Agilité, Constitution, Coordination)	Résistance	Soin
Physique (objet)	Structure	Armure (statique) + Couvert (dés)	Rupture (tout test impliquant une structure)	-	Artisanat
Mental	Résolution (Volonté+Discipline)	Courage (statique) + Moral (dés)	Traumatisme (Intelligence, Perception, Personnalité, Volonté)	Discipline	Conseil

L'Encaissement des dégâts physiques est assuré par l'Armure (offre un Encaissement permanent en protégeant les parties du corps exposées aux coups) et le Couvert (Encaissement conditionnel qui dépend des éléments du champ de bataille).

Lorsque suffisamment de dégâts physiques sont infligés, la cible subit un Dommage, qu'on appelle **Blessure** dans ce cas précis. Les Blessures font augmenter la difficulté des tests de compétence qui font appel aux attributs physiques : l'Agilité, la Constitution et la Coordination. Les personnages qui ont subi 4 Blessures sont tellement amochés qu'ils sont inaptes à se mouvoir. Un personnage qui subit 5 Blessures est tué.

Lorsqu'un personnage cherche à récupérer de la Vigueur au combat, ou lorsqu'il veut traiter ses Blessures, il doit faire appel à sa Résistance. Lorsqu'il s'agit de faire ces mêmes opérations pour un allié (être vivant), c'est à la compétence Soin qu'il faut faire appel (ou Artisanat pour un objet, voir plus loin).

Les objets (créations de bois, acier, pierre, ou même de sorcellerie) peuvent eux aussi subir des dégâts physiques. Les objets inanimés subissent des dégâts de la même façon que les créatures de chair et de sang, mais on utilise un lexique différent. Certains effets de jeu feront subir davantage de dégâts à un objet qu'à un être vivant, et inversement.

Pour les objets, on parle de Structure et de Ruptures plutôt que d'Endurance et de Dommages. Si l'objet est animé (construction magique ou machine autopropulsée), alors une Rupture l'affecte de la même manière qu'une Blessure affecte un être vivant. Si l'objet est inanimé, alors une Rupture augmente la difficulté de tout test qui utilise cet objet. Certains objets ont des effets de Rupture spécifiques, qui sont alors expressément détaillés. Structure et Ruptures peuvent faire l'objet de réparations grâce à la compétence Artisanat.

DÉTERMINER LES DÉGÂTS

1. **Lancez le nombre de requis et faites la somme des dégâts infligés.**
2. **Retirez l'Encaissement de la cible.**
3. **Réduisez l'Endurance de la cible (Vigueur ou Résolution) de la valeur obtenue.**
4. **Si la cible a perdu au moins 5 points d'Endurance, elle subit 1 Dommage (Blessure ou Traumatisme).**
5. **Si l'Endurance de la cible tombe à 0 (ou l'était déjà au départ), elle subit 1 Dommage (Blessure ou Traumatisme). Une cible qui perd 5 points d'Endurance et tombe à 0 subit donc 2 Dommages.**

LOCALISATION D'UN COUP

Les dégâts physiques infligés à une cible peuvent affecter un ou plusieurs endroits du corps, qui peuvent être plus ou moins protégés en fonction de l'armure qu'elle porte.

Lorsqu'une attaque physique touche sa cible, le MJ doit lancer 1d20 sur le tableau de *Localisation* pour déterminer quel endroit est frappé. L'attaquant peut aussi dépenser 2 points d'Héroïsme pour choisir la localisation. Certaines créatures au corps non-humanoïde possèdent des localisations qui leur sont propres, détaillées dans leur description (voir *chapitre 10 : Rencontres*).

LOCALISATION D'UN COUP

Jet	Localisation
1–2	Tête
3–5	Bras droit
6–8	Bras gauche
9–14	Torse
15–17	Jambe droite
18–20	Jambe gauche

Une armure peut fournir plus ou moins d'Encaissement selon l'endroit qu'elle protège ; certaines armures ne protègent que certaines parties du corps. *Par exemple, un heaume ne couvre que la tête*.

Les effets des dégâts sont toujours les mêmes quel que soit l'endroit touché, mais le MJ et les joueurs peuvent adapter l'histoire à la situation au besoin.

Il existe des d20 spéciaux *Conan* marqués des différentes localisations, qui peuvent être utilisés en remplacement du tableau ci-dessus. La répartition y est équivalente.

Sacrifier l'armure

La protection qu'offre une armure n'est pas toujours fiable face à la furie d'une attaque. Une fois par scène, lorsqu'un personnage subit une Blessure, il peut décider de sacrifier soit la partie d'armure qui correspond à la localisation du coup qu'il a reçu (perdant l'Encaissement associé), soit un bouclier. Les dégâts brisent l'armure à l'endroit frappé (ou le bouclier) au lieu d'infliger la Blessure. Si un personnage dispose de plusieurs sources de protection (armure+bouclier par exemple), il peut choisir ce qu'il sacrifie. L'emplacement protégé par l'armure sacrifiée ne l'est plus ; tout autre coup porté au même endroit ne tiendra pas compte de l'Encaissement ainsi perdu.

DÉGÂTS MENTAUX

Les dégâts infligés à l'esprit sont des **dégâts mentaux**. Ils peuvent être causés par la peur, le doute, la panique, le désespoir, un choc soudain, ou des assauts mystiques ou psychiques.

VARIANTE POUR LA LOCALISATION DES COUPS

Voici deux variantes envisageables pour la localisation des coups. La première ignore complètement le concept de localisation, la seconde donne l'avantage au défenseur.

- **AUCUNE LOCALISATION : si le MJ et les joueurs veulent jouer sans localisation, l'Encaissement d'Armure doit être traité comme une seule valeur qui protège l'ensemble du corps (plutôt qu'une combinaison de valeurs dédiées). Considérez que tous les coups frappent au torse si nécessaire. Avec cette variante, vous ne pouvez plus sacrifier l'armure, mais seulement un bouclier, le cas échéant.**
- **CHOIX DU DÉFENSEUR : au lieu de lancer 1d20, le défenseur choisit où il est touché. Il reste possible de sacrifier l'armure au besoin, mais sachez que cette variante rend les combats plus longs.**

La **Résolution** est la branche de l'Endurance qui est associée aux dégâts mentaux. Elle représente la détermination d'un personnage et sa capacité à gérer le stress, contrôler ses émotions et résister aux moments de découragement. Un personnage dont la Résolution est basse est moins à même de tenir face à de telles situations.

L'Encaissement des dégâts mentaux est assuré par le **Courage** (offre un Encaissement permanent, représentant la force mentale de base d'un personnage) et le **Moral** (Encaissement conditionnel qui dépend des actions d'un personnage et de celles de ses alliés). L'Encaissement de Moral gagné lors d'une scène est perdu à la fin de la scène.

Lorsqu'assez de dégâts mentaux sont infligés, la cible subit un Dommage, qu'on appelle **Traumatisme**. Les Traumatismes font augmenter la difficulté des tests de compétence qui font appel aux attributs mentaux : l'Intelligence, la Perception, la Personnalité et la Volonté. Les personnages qui ont subi 4 Traumatismes ont tellement souffert qu'ils sont inaptes à penser ou agir avec raison. Un personnage qui subit 5 Traumatismes sombre dans le coma ou la folie, au-delà de tout espoir de secours.

> ***"Il souhaitait désespérément trouver et secourir Natala qui, il en était persuadé, avait un besoin urgent de son aide. Mais, harcelé comme il l'était par tous les guerriers de Xuthal, il ne pouvait que continuer à courir, s'en remettant à sa chance pour leur échapper et la retrouver."***
>
> **— Xuthal la Crépusculaire**

Lorsqu'un personnage cherche à récupérer de la Résolution au combat, ou lorsqu'il veut traiter ses Traumatismes, il doit faire appel à sa Discipline. Lorsqu'il s'agit de faire ces mêmes opérations pour un allié, c'est à la compétence Conseil qu'il faut faire appel.

RÉCUPÉRATION

Récupérer des dégâts est tout aussi important que d'en infliger.

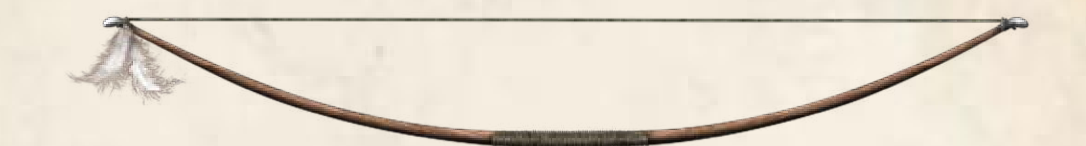
Un personnage récupère automatiquement toute l'Endurance perdue (Vigueur et Résolution) à la fin d'une scène d'action – il a uniquement besoin d'un peu de repos pour cela. Si deux scènes d'action s'enchaînent sans répit, alors les personnages n'ont pas le temps de récupérer.

Au cœur d'une scène d'action, l'Endurance se récupère plus lentement ; elle ne peut toutefois jamais excéder la valeur maximum d'un personnage. Dépenser 1 point d'Héroïsme (immédiat, renouvelable) permet de récupérer 1 point d'Endurance (Vigueur ou Résolution). Il est également possible de dépenser une action Traitement lors d'une scène d'action pour tenter de récupérer de l'Endurance pour soi-même ou pour un allié (voir aussi les compétences *Soin* et *Conseil* à ce sujet).

Récupérer d'un Dommage est une affaire plus délicate, qui s'effectue en deux temps : traitement, puis soin. Il n'est pas possible de récupérer d'un Dommage en plein cœur d'une scène d'action, sauf circonstances exceptionnelles.

Le personnage qui traite un Dommage doit d'abord choisir quel type de Dommage est traité. Il tente ensuite un test *Commun* (D1) en utilisant la compétence correspondant au type de dégâts. En cas de réussite, le test retire 1 Dommage, +1 par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable). Un Dommage traité n'augmente plus la difficulté des tests de ce personnage, ni ne compte dans le nombre de Dommages maximum qu'il peut subir ; pour autant, il n'est pas encore soigné. Tant qu'un Dommage n'a pas été complètement soigné, le personnage est toujours vulnérable, et le Dommage est toujours présent, même s'il est sous-jacent. Si le personnage subit un nouveau Dommage du même type, tout Dommage traité mais non soigné redevient une Blessure ou un Traumatisme.

Pour soigner complètement les Dommages subis, un personnage a besoin de temps, d'attention médicale, ou d'une combinaison des deux. C'est le MJ qui détermine le temps de guérison nécessaire ; souvent, un repos suffisamment long, ou le temps d'attente qui s'écoule entre deux aventures (voir *chapitre 9 : Le maître du jeu*), fera l'affaire pour que la guérison soit complète. Un personnage guéri perd tous ses Dommages, même ceux qui ne sont pas traités.



TYPES D'ATTAQUES

Infliger des dégâts requiert une méthode d'attaque particulière. Pour les attaques physiques, en général, on se servira d'une arme. Pour les attaques mentales, la peur, la panique et le doute sont les éléments les plus fréquents, et les personnages peuvent agir comme ils l'entendent pour semer ces sentiments chez leurs ennemis. Tout autre type de dégâts peut être infligé en utilisant le moyen qui lui correspond.

Quel que soit le type de dégâts infligé, ces modèles d'attaque partagent quelques similitudes.

PORTÉE

Toutes les attaques ne frappent pas à la même portée.

Les attaques qui nécessitent un contact physique ou qui sont utilisables uniquement contre un ennemi à portée immédiate (une longueur de bras) se font à **portée d'Allonge** ; en d'autres termes, l'attaquant ne peut pas porter son attaque au-delà de cette distance. L'Allonge n'est pas une portée à proprement parler, mais fonctionne comme telle lorsqu'il s'agit de déterminer qui peut être touché. Les attaques de Mêlée en sont l'exemple le plus courant (voir *Allonge et Garde* pour plus d'informations).

Beaucoup d'attaques se font à une portée prédéfinie : la plus fréquente est la portée **Courte**. Si la cible se trouve effectivement à la portée prédéfinie, la difficulté du test ne change pas. Sinon, la difficulté augmente d'un cran par différence de portée (qu'elle soit plus loin ou plus proche) avec la portée prédéfinie. *Par exemple, si une attaque a une portée prédéfinie Courte, l'attaque sera plus difficile d'un cran contre une cible à portée Moyenne, et de deux crans à portée Longue*. Si une attaque a une portée prédéfinie de **Moyenne**, alors elle sera plus difficile d'un cran si elle est dirigée contre une cible à portée Courte ou Longue. Ces attaques n'ont pas de portée maximale, mais sont beaucoup moins susceptibles de toucher en dehors de leur portée optimale.

ARMES À DISTANCE

Dans des circonstances normales, à chaque fois qu'une arme à distance est utilisée, elle consomme une munition : cela peut être une fléchette que le personnage lance, un projectile lourd comme un carreau d'arbalète, ou même un rocher. Utiliser une munition fait partie de l'action standard utilisée pour l'attaque, mais le personnage ne dispose que d'un nombre limité de munitions. Une fois qu'il est à court, l'arme à distance n'est plus utilisable jusqu'à ce qu'elle soit rechargée. À la fin de la scène, le personnage lance 1 pour chaque tir effectué. Sur un résultat Effet, la munition est endommagée ou perdue et ne peut pas être récupérée (voir aussi *Volée* p.154).

Une arme de mêlée peut être lancée comme arme à distance sur une portée Courte. En revanche, comme elle n'est pas prévue pour cela, la difficulté du test augmente de 1. Chaque arme de mêlée compte comme une seule munition ; une fois lancée, une épée ne peut plus être utilisée avant d'être récupérée.

ALLONGE ET GARDE

Un combat au corps-à-corps suit son propre rythme, tantôt effréné, tantôt posé. Dans de telles batailles, chaque arme est adaptée à une situation particulière.

Toutes les armes de mêlée ont une valeur d'Allonge. Plus la valeur est élevée, plus l'arme dispose d'une Allonge importante. De plus, tous les personnages disposent du statut Garde lorsqu'ils se battent.

Un personnage a automatiquement *Garde* s'il est conscient d'une attaque, qu'il est debout ou accroupi, et capable de se défendre. Il peut temporairement perdre Garde si l'on vient à bout de ses défenses. Pour la récupérer, un personnage doit faire l'action Se remettre en garde.

Lorsqu'un personnage porte une attaque, le MJ doit comparer l'Allonge de son arme avec l'Allonge de l'arme du défenseur (au choix du défenseur, s'il en a plusieurs). On considère que le défenseur tient son ennemi à distance de la pointe de son arme. Tant que le défenseur a Garde, la difficulté du test d'attaque augmente d'un cran pour chaque point d'Allonge que le défenseur a en plus de l'attaquant. *Par exemple, si un défenseur armé d'une pique (Allonge 4) tient à distance un attaquant armé d'une épée (Allonge 2), alors la difficulté pour l'attaquant augmente de deux crans (4-2=2).*

Si le défenseur perd Garde, en revanche, non seulement la règle ci-dessus ne s'applique plus, mais en plus, l'attaquant gagne 1d20 bonus pour chaque point d'Allonge que le défenseur a en plus. On considère que l'attaquant est entré dans la garde du défenseur, rendant son arme aussi encombrante qu'inutile. *Dans notre exemple précédent, si le défenseur perd garde, l'attaquant gagne 2d20 bonus ; une pique n'est plus très utile lorsque votre adversaire est juste sous votre nez !*

DÉGÂTS

Toutes les attaques ont un taux de dégâts, lequel indique le nombre de lancés lorsque cette attaque touche ou affecte un adversaire. Ceux-ci sont notés sous la forme X , où X représente le nombre de dés de combat lancés. *Par exemple, l'épée longue est l'arme de prédilection de Conan, et permet de lancer 5 de dégâts lorsqu'elle touche.*

Ce taux de dégâts peut être amélioré avec des facteurs supplémentaires, comme les attributs de l'attaquant par exemple. De plus, les *Effets* obtenus sur les déclenchent des Qualités supplémentaires (voir *chapitre 6 : Équipement*, p.151-154) qui peuvent alors être attribués à l'attaque, infligeant encore des dégâts ou effets supplémentaires.

ATTAQUES DE BASE

Même sans arme, tous les personnages disposent de deux moyens de base pour attaquer et infliger des dégâts.

Attaque à mains nues ou improvisée

Il s'agit d'une attaque de base à mains nues ou avec ce qui tombe sous la main. Une telle attaque représente une attaque physique de base (de Mêlée ou à Distance). Elle a une Allonge de 1, inflige 2 de dégâts et dispose des Qualités suivantes : Improvisé, Étourdissant, et Jet. En cas d'attaque à Distance, il n'y a aucune limite de munitions pour ce genre d'attaque qui représente tout ce qui peut tomber sous la main d'un personnage, sauf dans certains environnements où le MJ peut décider qu'il n'y a plus rien à lancer.

Menace

Il s'agit d'une attaque de base qui vise à effrayer ou démoraliser un ennemi par la parole et le geste. Une telle attaque représente une attaque mentale de base. Elle a une portée Courte, inflige 2 de dégâts et dispose de la Qualité Étourdissant. Il existe un type supplémentaire d'attaque de Menace, que l'on appelle une **Attitude** (voir ci-dessous).

ATTITUDES

Une **Attitude** est une méthode d'intimidation, une technique qui permet à un personnage d'effrayer un ennemi plus facilement, ou de briser son moral. Toutefois, chaque attitude demande des prérequis spécifiques, et toutes n'ont pas les mêmes effets contre les mêmes ennemis.

Prérequis

Contrairement à la plupart des autres moyens d'attaque, une Attitude ne peut être utilisée que si son prérequis narratif a été rempli au préalable. Même s'il a déjà été rempli une fois, il doit de nouveau l'être pour toute nouvelle scène. Souvent, ces prérequis sont très spécifiques ; dans certains cas, une action ou un objet particulier sera nécessaire pour les remplir. Un acte héroïque vaut cent discours, et ce sont surtout vos actions qui permettront d'accéder aux Attitudes les plus puissantes. Une fois qu'un personnage a utilisé une Attitude lors d'une scène, cette même attitude ne peut plus être réutilisée lors de la même scène, à moins que le personnage ne remplisse de nouveau les prérequis. En général, et sauf si le maître de jeu accepte d'y déroger, un prérequis rempli pour une Attitude donnée ne compte pas pour une autre. *Par exemple, un personnage ne peut pas utiliser l'un des ennemis tués pour Teindre le sol en rouge dans le but d'utiliser l'attitude Regard de l'homme mort avec la tête de ce même ennemi. Il lui faut un autre cadavre...*

Portée

Chaque Attitude dispose d'une portée limitée. Certaines demandent au personnage d'être face à face avec sa cible,



ATTITUDES

Nom	Compétence	Portée	Dégâts	Qualités
Couteau à la gorge	Mêlée ou Furtivité	Allonge	4	Étourdissant, Cruel 1
Force titanesque	Athlétisme	Moyenne	5	Zone, Étourdissant
Nom redouté	Commandement ou Discipline	Courte	X	Zone
Regard d'acier	Persuasion	Courte	2	Étourdissant
Regard de l'homme mort	Mêlée	Courte	3	Zone, Cruel 1
Sorcellerie manifeste	Sorcellerie	Moyenne	5	Zone, Intense
Teindre le sol de rouge	Mêlée ou Armes à distance	Courte	X	Zone
Tison enflammé	Survie	Courte	3	Étourdissant, Cruel 1

d'autres suffisent à dissuader un ennemi de venir aussi près. La portée fonctionne de la même façon que pour une attaque à Distance.

Compétence

Certaines Attitudes permettent d'utiliser une autre compétence que Persuasion pour infliger des dégâts. Cette possibilité reste une option et la plupart des Attitudes utilisent Persuasion par défaut, à la discrétion du MJ.

Dégâts

Les dégâts indiqués sont ceux que l'Attitude inflige par défaut. Ces dégâts peuvent être modifiés avec certaines actions ou bonus (points d'Héroïsme, etc.). Les dégâts de base sont exprimés en nombre de .

Qualités

Les Attitudes, comme les armes, peuvent se voir attribuer une Qualité qui les différencie et peuvent les rendre plus adaptées à telle ou telle situation. Ces Qualités suivent les mêmes règles que celles des armes ou d'autres formes d'attaque.

LISTE DES ATTITUDES

Votre personnage a accès à de nombreuses Attitudes qu'il peut utiliser contre les ennemis qui se présentent face à lui lors d'une scène. Il peut aussi lui-même être pris pour cible par de telles Attitudes. Il en existe d'autres à l'usage des PNJ, telles que des créatures horrifiques de l'au-delà. Certains talents offrent aussi des options d'Attitude supplémentaires.

Les effets de chaque Attitude et leurs prérequis sont expliqués ci-après et synthétisés dans le tableau donné ci-dessus.

> ***"Conan se laissa tomber et se retrouva alors au-dessus des visages noirs levés vers lui, brandissant sa hache, sa crinière noire au vent.***
>
> ***– Qui suis-je ? hurla-t-il. Regardez, chiens ! Regardez ! Ajonga, Yasunga, Laranga ! Qui suis-je ?"***
>
> ***— L'Heure du dragon***

Couteau à la gorge

Une forme d'intimidation particulièrement rapprochée, où la pointe d'une lame appuyée contre la gorge de l'ennemi garantit sa soumission.

Prérequis : le personnage doit maintenir la lame d'une arme tranchante sur la gorge d'un ennemi non conscient de l'attaque.

Force titanesque

Le personnage parvient à renverser une statue ou un rocher massif en déployant un effort surhumain.

Prérequis : le personnage doit accomplir un haut fait témoignant de sa force immédiatement avant ou pendant cette action.

Nom redouté

La réputation du personnage suffit à faire hésiter l'ennemi.

Prérequis : le personnage doit avoir une Renommée de 3 ou plus. Contrairement à la plupart des prérequis, celui-ci est permanent : soit le personnage est suffisamment célèbre pour utiliser cette Attitude, soit il ne l'est pas.
Note : inflige X , où X est égal à la Renommée du personnage.

Regard d'acier

Le personnage fixe l'ennemi d'un regard d'acier, cherchant à le désarmer à la seule force de sa détermination.

Prérequis : aucun. Il s'agit d'une Attitude par défaut qui peut toujours être utilisée.

Regard de l'homme mort

Le personnage brandit la tête tranchée d'un ennemi à bout de bras, élevant le sinistre trophée à la vue de tous. Une telle vision macabre flétrit la volonté des ennemis, à l'exception des plus endurcis. Le personnage peut lâcher la tête après s'être assuré que tout le monde l'a vue, ou même la jeter à ses ennemis.

Prérequis : le personnage doit disposer de la tête d'un ennemi Coriace ou Némésis tué lors de cette scène. Trancher la tête pour la brandir face à l'ennemi est une action mineure.

Sorcellerie manifeste

La maîtrise des arts ténébreux surnaturels du personnage suffit à terroriser ses ennemis.

Prérequis : le personnage doit avoir lancé un sort lors de la scène et l'ennemi doit l'avoir vu faire. Les sorts subtils ou indétectables ne suffisent pas à utiliser cette attitude ; le sort doit avoir un effet clair et visible. Cette Attitude peut être utilisée une fois par sort lancé.

Teindre le sol en rouge

Après avoir tué plusieurs ennemis et versé leur sang, le personnage laisse échapper un rugissement de rage primordiale.

Prérequis : le personnage doit avoir personnellement tué au moins trois ennemis lors de cette scène. Une fois que cette Attitude a été utilisée, le personnage doit encore tuer trois ennemis pour pouvoir l'utiliser à nouveau.

Note : inflige X, où X est égal au nombre d'ennemis tués.

Tison Enflammé

La menace du feu inspire une peur primaire aux bêtes comme aux hommes.

Prérequis : le personnage doit tenir un objet capable de fournir une flamme conséquente, comme une torche, un tison enflammé, ou autre élément en feu. Une bougie ou une lanterne ne suffit pas. Contrairement à la plupart des prérequis, celui-ci est permanent : tant que le personnage tient cet objet, il peut utiliser cette attitude.



ÉTATS

Un personnage peut être affecté par un certain nombre d'états lors d'une scène. Les plus fréquents sont décrits ci-dessous.

- **Aveugle :** la vision du personnage est gravement affectée. Au moment où il est aveuglé, un personnage subit 3 de dégâts mentaux, et la difficulté de tout test basé sur la vision (Observation, Intuition, Armes à distance, Navigation etc.) augmente de deux crans.
- **Désorienté :** Un personnage Désorienté peut uniquement faire une action standard lors de son tour, au prix d'un point de Fatalité. Un personnage Désorienté ne peut pas faire de Réaction sauf en payant 1 point de Fortune en plus du coût de Fatalité normal de la Réaction.
- **Empoisonné :** le personnage est intoxiqué par un poison quelconque. Chaque poison a un effet particulier, mais de manière générale, il provoque l'état Désorienté.
- **Enflammé X :** la cible prend feu. Cet état dure autant de rounds que le nombre d'*Effets* obtenus sur les de l'attaque qui l'a infligé (sauf précision contraire, par exemple lorsqu'aucun n'est lancé). À la fin de chacun de ses tours, la cible subit X de dégâts physiques sur une localisation aléatoire et autant de dégâts mentaux (ne faites qu'un seul jet de dégâts pour les deux). Ces dégâts ignorent l'Encaissement d'Armure. Tout dégât physique causé par Enflammé X dispose de la Qualité Incendiaire, et tout *Effet* obtenu étend la durée de l'état Enflammé d'un round. Un personnage peut tenter une action mineure Supprimer pour se débarrasser de cet état ; un personnage au sol peut dépenser une action standard pour se rouler par terre et éteindre les flammes (il s'agit alors d'une action Supprimer dont la difficulté est réduite de deux crans). Si un personnage est touché par une nouvelle attaque ou effet Enflammé alors qu'il en est déjà affecté, son état Enflammé se prolonge sur autant de rounds que d'*Effets* obtenus.
- **Entravé :** le mouvement du personnage est ralenti. Il devient impossible de faire une action de mouvement gratuite. Se déplacer à portée Courte demande une action mineure. Se déplacer à portée Moyenne demande une action standard. La difficulté de tous les tests de terrain augmente d'un cran.
- **Sonné :** la difficulté de tous les tests de compétence résolus par un personnage Sonné augmente d'un cran jusqu'à ce que cet état cesse.

- **Sourd :** l'ouïe du personnage est gravement affectée. Au moment où il devient sourd, un personnage subit 3 de dégâts mentaux, et la difficulté de tout test basé sur l'ouïe (Observation, Intuition, Commandement, Persuasion, etc.) augmente de deux crans.



MONTURES, BÊTES DE SOMME ET VÉHICULES

Depuis toujours, l'homme utilise des animaux, montures et autres bêtes de somme pour les travaux des champs, le transport et autres tâches. Chevaux et bœufs permettent de transporter de lourdes cargaisons d'un village à l'autre.

NOYADE ET SUFFOCATION

Lorsqu'un personnage manque d'air pendant trop longtemps (lorsqu'il échoue à un test de nage par exemple), il doit tenter un test de Résistance. Ce test doit être tenté une fois par tour et la difficulté augmente de 1 pour chaque tour qui s'est écoulé depuis que le personnage a pu respirer librement pour la dernière fois. Au premier tour, le test est *Commun* (D1), puis *Délicat* (D2), etc. Si le personnage réussit un test de nage entretemps, la difficulté est réinitialisée à *Commun* (D1). Réussir le test de Résistance empêche tout effet négatif et garantit un sursis temporaire. Le talent *Nageur né* s'applique pour ce test.

Échouer au test inflige autant de Fatigue que la difficulté du test (sans modificateurs). Un personnage qui s'évanouit de Fatigue alors qu'il est en train de se noyer subit 1 Blessure pour chaque tour où il reste dans l'eau, jusqu'à ce qu'il soit tiré de là et réanimé grâce à un test de Soin *Délicat* (D2).

MALADIES

Les soigneurs et les érudits de l'Âge hyborien savent que les maladies se transmettent par l'air, par l'eau ou par contact physique, mais le peuple reste convaincu qu'elles peuvent venir de partout : de causes naturelles certes, mais aussi d'arts mystiques inconnus et de la sorcellerie la plus noire. Les maladies qui frappent les humains sont nombreuses, mais seules quelques-unes méritent que l'on s'y attarde. Un test de Résistance *Commun* (D1) permettra d'éviter de subir 1 de points de Fatigue pour un simple rhume, une petite grippe ou une faible fièvre.

Les maladies graves, exotiques ou dangereuses se définissent selon deux facteurs, la virulence et les symptômes. La virulence identifie la facilité avec laquelle un joueur peut l'attraper et la difficulté à la soigner. Les symptômes indiquent les effets de jeu qui affectent le personnage. Cela peut être du Désespoir, de la Fatigue, un Traumatisme ou une Blessure, voire des difformités physiques qui limitent les interactions sociales.

Un joueur qui se trouve exposé à une maladie pour la première fois doit immédiatement faire un test de Résistance pour éviter de l'attraper (la virulence détermine la difficulté du test). Des tests supplémentaires doivent être résolus lorsque le personnage entre dans un endroit où il est susceptible de l'attraper, et ce chaque jour où le personnage reste dans ce genre d'endroit.

Un personnage qui dispose de la compétence Soin peut tenter d'aider un malade. Souvent, la difficulté du test est égale à la virulence +1, mais certaines maladies peuvent être plus difficiles à soigner. Le personnage soigné peut aider au test avec sa Résistance, à la discrétion du MJ, mais cela peut entraîner des Complications.

Un personnage malade souffrira rapidement des symptômes de la maladie. Le MJ détermine si les symptômes sont visibles ou non, et au bout de combien de temps.

Exemples de maladies

- BAISER DE DERKETA (VIRULENCE 2) : une éruption cutanée caractéristique couvre la peau. Le personnage se sent amorphe et a du mal à se concentrer. La maladie peut être fatale aux personnes déjà affaiblies. *Symptômes* : la victime subit les effets de Désespoir 2, Fatigue 3, Traumatisme 1 et la difficulté de tous les tests d'interaction sociale augmente d'un cran.
- MALARIA (VIRULENCE 4) : le personnage est en proie à une forte fièvre, des douleurs terribles, des spasmes brutaux et des vomissements répétés. Une sensation de verre pilé torture ses articulations. Ce sont les moustiques qui transmettent cette maladie, potentiellement mortelle. Les personnages avec une Concentration (Survie) de 2 peuvent utiliser Survie plutôt que Résistance pour éviter de l'attraper. *Symptômes* : Désespoir 4, Fatigue 4, Traumatismes 2, Blessures 2.

En temps de guerre, ils permettent même de déplacer les soldats, leurs vivres, leur équipement et les engins de siège. Enfin, les fiers destriers sont l'atout incontournable de la cavalerie : chevaliers aquiloniens ou cavaliers des steppes hyrkaniens ne seraient rien sans leurs formidables montures.

MONTURE ET MOUVEMENT

En dehors du combat, une monture ne permet normalement pas de voyager plus vite qu'un personnage à pied. Un cheval est plus rapide qu'un homme quand il s'agit de parcourir une courte distance, mais sur un long voyage, leur endurance est loin d'être aussi impressionnante. C'est encore pire s'il tire un chariot, une voiture, une arme de siège ou toute autre charge. Au quotidien, la véritable utilité d'un monture ou d'un véhicule est de supporter le poids d'un cavalier, et de permettre de voyager sur une distance raisonnable sans se fatiguer.

Pour franchir de grandes distances rapidement, un cavalier peut avoir besoin de changer de chevaux. Il est tout à fait possible de pousser sa monture au galop pour une partie du voyage, mais à trop la solliciter, elle risque de mourir d'épuisement. Lorsqu'il voyage sur une longue distance, un cavalier peut faire un test de Dressage ; sa monture peut l'aider avec sa propre Résistance. En cas d'échec, la Fatigue s'applique à la monture et non au cavalier. Un long voyage est en effet beaucoup plus fatigant pour elle que pour lui.

Au combat, les actions disponibles pour un cavalier ne sont pas les mêmes (voir ci-dessous).

MONTURE ET COMBAT

Au combat, un cavalier peut se révéler extrêmement dangereux. Les montures sont considérées comme des **Sbires** (un type de PNJ décrit p.305). Cela signifie entre autres que lorsqu'une monture tente un test de compétence, elle utilise 1d20 au lieu de 2d20. Un cavalier peut donc se révéler être un atout précieux au combat, surtout s'il sait guider sa monture. Lorsqu'un cavalier doit faire un test d'Acrobatie ou d'Athlétisme, il peut tenter un test de Dressage à la place. Sa monture peut l'aider avec 1d20 en testant sa propre Acrobatie ou son propre Athlétisme, tant que la manœuvre est raisonnablement envisageable pour la monture (un cheval ne pourra pas, par exemple, grimper une falaise à pic). De même, pour tout test d'Observation ou de Mêlée, un cavalier peut bénéficier de l'aide de sa monture, grâce à l'avantage qu'elle lui procure dans ces situations.

Lorsqu'un cavalier est attaqué, le MJ lance 1d20. De 1 à 10, le cavalier est touché ; de 11 à 20, c'est sa monture. Si l'attaquant dépense de l'Héroïsme pour choisir la localisation du coup, alors il peut à la fois choisir la localisation **et** la cible de son coup (sans tenir compte du jet ci-dessus). Les dégâts sont résolus normalement.

Une attaque de Menace portée contre un cavalier cible automatiquement sa monture, à moins que le contraire ne soit précisé – de manière générale, il est plus facile d'effrayer un animal qu'un être humain. Le cavalier peut utiliser une Réaction de Défense pour s'en prémunir, en utilisant Dressage à la place de Discipline.

Si une monture est mise à terre, désorientée, ou rendue inapte de quelque manière que ce soit, le cavalier tombe de la selle : il s'agit d'une attaque qui inflige 3 de dégâts *Étourdissants*. Le cavalier peut tenter un test d'Acrobatie *Commun* (D1) pour limiter les dégâts, comme s'il s'agissait d'une chute (+1 point d'Encaissement d'Armure, +1 point supplémentaire pour chaque point d'Héroïsme dépensé). Quoi qu'il arrive, le personnage est *Mis à terre* à portée d'Allonge de la monture. Les circonstances peuvent même faire paniquer la monture qui risque de piétiner l'infortuné, à la discrétion du MJ.

Attaquer avec une arme à distance depuis une monture en mouvement fait augmenter la difficulté du test d'un cran. Les attaques de mêlée ne sont pas affectées. Un cavalier ne peut pas faire d'attaque avec une arme courte (Allonge 1) : il est trop loin de ses ennemis pour cela.

Tant qu'un cavalier est sur sa monture, les actions de mouvement qui lui sont disponibles sont remplacées par celles qui sont présentées ci-dessous. En conséquence, les actions de mouvement classiques, réservées aux piétons, ne lui sont pas accessibles. Une monture ne fait jamais d'actions ou de Réactions de son propre chef ; sa capacité à agir est représentée par les actions de son cavalier.

ACTIONS MINEURES

Monter ou descendre de cheval

Le personnage se met en selle (ou monte à cru s'il n'y a pas de selle), ou met pied à terre.

Petit trot

Le personnage guide sa monture pour qu'elle se déplace à allure raisonnable. Il peut se déplacer n'importe où jusqu'à portée Moyenne, y compris à portée d'Allonge d'un ennemi.

Trot

Le personnage presse sa monture pour qu'elle se déplace vite et loin, jusqu'à portée Longue. Il est alors plus difficile à toucher, mais souffre d'une pénalité en retour. La difficulté de toute attaque portée contre le cavalier ou sa monture, et la difficulté de tout test résolu par le cavalier à ce round, augmentent d'un cran.

ACTIONS STANDARD

Charge

Cette action ne peut être utilisée que par les personnages qui chevauchent une monture dressée pour la guerre.



Le personnage presse sa monture pour qu'elle fonce à pleine vitesse contre l'ennemi, tirant avantage de sa force et de sa masse. Le personnage choisit un ennemi jusqu'à portée Moyenne et résout un test de Dressage *Commun* (D1). La difficulté du test augmente d'un cran pour chaque point d'Allonge que le défenseur a en plus de l'attaquant. En cas de réussite, le personnage entre dans l'Allonge de sa cible avec sa monture et peut immédiatement tenter une attaque de Mêlée avec l'arme de son choix s'il peut la manier à cheval. Si le test échoue, le personnage entre dans la zone de sa cible, mais reste en dehors de sa portée d'Allonge (il est tenu à distance).

La charge permet en outre trois dépenses d'Héroïsme, qui peuvent se cumuler :

- pour chaque point d'Héroïsme dépensé (renouvelable) lors du test de Dressage, le personnage peut ajouter 1d20 bonus à l'attaque de Mêlée et +1 de dégâts.
- pour 1 point d'Héroïsme supplémentaire, le personnage peut ajouter la Qualité Mise à terre à son attaque.
- pour 1 point d'Héroïsme supplémentaire, le personnage peut porter une attaque supplémentaire avec sa monture.

Galop

Le cavalier lance sa monture à pleine vitesse de toute la force de ses éperons. Cette action requiert un test de Dressage Commun (D1) ; en cas de réussite, le cavalier se déplace avec sa monture jusqu'à portée Moyenne, puis peut se déplacer d'une zone supplémentaire par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable). Cependant, la difficulté de tout test résolu par le cavalier à ce round augmente de deux crans.

RÉACTIONS

Un personnage sur une monture peut utiliser la plupart des Réactions normalement, avec quelques exceptions. S'il tente une réaction avec Acrobatie (par ex. s'il est désarçonné et cherche à se réceptionner), il a le choix entre deux résolutions : soit faire un test de Dressage en profitant de l'aide de sa monture en Acrobatie, soit faire un test d'Acrobatie et mettre rapidement pied à terre. Dans le second cas, le personnage subit 3 de dégâts en touchant durement le sol. L'Héroïsme généré par le test d'Acrobatie peut être dépensé pour réduire les dégâts de chute comme d'habitude.

BÊTES DE SOMME

Une bête de somme qui tire un chariot, une voiture ou un quelconque véhicule permet surtout de voyager loin sans se fatiguer ; il ne s'agit pas d'un moyen de transport rapide.

Ces véhicules manquent souvent de vitesse par rapport à un cavalier solitaire, car la plupart de la force de la bête sert précisément à tracter son chargement. Leur avantage

est donc de pouvoir transporter plusieurs personnes ou de grandes quantités de marchandises.

Comme pour les montures, lorsqu'un personnage voyage sur une longue distance, il peut ignorer le test de Résistance requis pour la marche forcée et laisser l'animal de trait faire le test à sa place. Un attelage formé de plusieurs animaux qui tirent le même fardeau pourra fournir un effort plus longtemps qu'un animal solitaire. Lorsque l'animal d'un attelage tente un test, tout autre animal du même attelage ajoute 1d20 à ce test, comme s'il s'agissait d'une Meute (voir p.306).

Au combat ou dans toute autre scène d'action, un personnage qui se trouve à bord d'un véhicule peut utiliser les actions spécifiques de cavalier listées dans les pages précédentes. Cependant, à cause de la faible maniabilité du véhicule, la difficulté de tous les tests d'Acrobatie du conducteur ou du pilote augmente de deux crans. Le MJ se réserve le droit de refuser toute manœuvre impossible à faire pour un véhicule. Certaines manœuvres sont de fait interdites pour certains véhicules, comme indiqué ci-dessous.

- Les **chariots** ou **carrioles** sont davantage prévus pour le transport que pour le combat. Il est impossible de faire l'action Charge ou Galop avec des véhicules aussi encombrants. De même, ils ne peuvent tenter une Réaction qui demande un test d'Acrobatie.
- Les **voitures** sont plus légères mais non conçues pour le combat. Il est impossible de faire l'action Charge, et si elles tentent l'action Galop, tout échec à un test pour franchir un obstacle ou une entrave provoque immédiatement une Complication.
- Les **chars** peuvent utiliser les actions données librement, car ils sont conçus pour le combat.

ATTAQUER UN VÉHICULE

Toute attaque portée contre un véhicule est similaire à une attaque portée contre un cavalier, mais offre davantage de cibles. La taille imposante d'un véhicule garantit automatiquement 1 point d'Héroïsme bonus pour toutes les attaques portées contre lui. Lorsque vous attaquez un véhicule, lancez 1 [dé] et lisez le tableau de cette page pour savoir ce qui a été touché (l'attaquant peut dépenser 1 point d'Héroïsme pour choisir une cible du tableau). Utilisez les règles de Sbires du *chapitre 10 : Rencontres* pour un véhicule tracté par un attelage pour résoudre les dégâts.



COUPS INFLIGÉS AUX VÉHICULES OU À LA MONTURE

Jet	Emplacement du coup
1 ou 2	**Animal :** faites un jet de dégâts contre la ou les créatures qui tractent le véhicule.
Effet	**Conducteur :** faites un jet de dégât contre le conducteur. S'il y en a plusieurs, déterminez au hasard qui est touché.
Autre résultat	**Véhicule :** la monture ou le véhicule est touché. Pour les montures, les dégâts sont portés comme contre les humains. Pour les véhicules, le maître du jeu détermine les effets des dégâts infligés.

Les véhicules sont décrits en détail dans le *chapitre 6 : Équipement*.



EXEMPLE DE SCÈNE D'ACTION

Athala et ses compagnons Zélia et Demetrius explorent une mystérieuse tour inversée, une sorte de puits s'enfonçant dans le désert khorajien, sur plusieurs niveaux de profondeur, où le sable battu par le vent se déverse depuis des siècles. Au détour des couloirs qui partent du centre du puits, ils découvrent subitement une salle remplie de richesses...

Sans tarder, ils cherchent les objets de prix qu'ils pourraient emporter dans le désert. Demetrius avise une énorme jarre de jade dont le couvercle est scellé. Il donne quelques coups du pommeau de son épée pour essayer de deviner ce qu'elle renferme, puis renonce. Sans le savoir, il vient de réveiller l'horrible créature qui y sommeillait : un Enfant de Set (voir p.334), qui se prépare maintenant à agir.

Le MJ décide que la première action de la créature est d'appeler des renforts. Le combat n'a pas commencé, et le MJ dépense suffisamment de Fatalité pour permettre à la créature de lancer un sort d'Invocation horrifique, en appelant aux gardiens silencieux du puits : trois Meutes de trois serpents venimeux chacune (voir p.330).

Suite page suivante...

... Suite de la page précédente

L'Enfant de Set entame une sinistre mélopée ; le MJ demande aux trois comparses de résoudre un test d'Observation *Délicat* (D2) – un test Commun dont la difficulté est augmentée d'un cran car il est difficile de percevoir d'où le son provient. Athala et Demetrius échouent mais Zélia obtient trois succès, ce qui génère 1 point d'Héroïsme.

Zélia repère que la mélopée provient de la jarre. Les trois aventuriers tirent leur arme, et le MJ annonce le début du combat. Il dépense 1 point de Fatalité pour que l'Enfant de Set prenne l'initiative au détriment des joueurs. Avec une action mineure, la créature jette le couvercle de la jarre et se redresse de toute sa hauteur, toisant les humains de son visage monstrueux. Ceux-ci doivent résoudre un test de Discipline *Délicat* (D2) en raison de la Qualité Peur 2 de l'Enfant de Set, d'aspect horrible (voir *Capacités spéciales* p.307).

- Athala a une Volonté de 8, et une Expertise et Concentration (Discipline) de 1 ; sa VR est donc 9. Elle obtient 2 et 5, soit deux succès. Elle ne subit aucun dégât mental. Son talent Courageux lui aurait permis de relancer 1d20 en cas d'échec et de bénéficier d'1 point d'Encaissement de Courage, mais en l'occurrence, c'est inutile.
- Zélia a une Volonté de 7, et aucun point en Expertise ou Concentration (Discipline) ; sa VR est donc de 7. Elle obtient 15 et 20, soit deux échecs dont une Complication. Le MJ lance donc les dés de dégâts mentaux infligés par l'attaque de Menace de l'Enfant de Set et obtient 2 + un Effet qui génère +1. Zélia n'a aucun Encaissement de Courage et perd donc 3 points de Résolution. Le MJ décide de la Complication : Zélia recule, paniquée, et trébuche pour s'effondrer à la renverse dans un tas de pièces.
- Demetrius a une Volonté de 10, une Expertise (Discipline) de 2 et une Concentration (Discipline) de 1 ; sa VR est donc de 12. Il dispose lui aussi du talent *Courageux*. Il obtient 19 et 12, et utilise *Courageux* pour relancer le 19. Malheureusement, il obtient 13 ; ce n'est pas suffisant pour réussir le test qui demandait deux succès. Le MJ lance les dés pour infliger les dégâts mentaux de l'Enfant de Set : il obtient 5 dégâts et aucun Effet. L'Encaissement de Courage de Demetrius réduit ces dégâts à 4 et il perd donc 4 points de Résolution.

L'Enfant de Set a encore une action à jouer à ce round : il utilise une action standard pour porter une attaque (diff. *Commun* (D1)) et vise Athala. Athala déclare aussitôt une Réaction de Défense qui ajoute 1 point de Fatalité à la réserve du MJ. L'attaque devient donc une Lutte qui oppose la Morsure de l'Enfant de Set à la compétence Parade d'Athala. La créature a une Coordination de 10 et un Champ d'Expertise de Combat de 1 soit une VR de 11. Le MJ dépense 1 point de Fatalité pour lui donner 1d20 supplémentaire. Elle obtient 1, 19 et 11, soit trois succès (le 1 compte double).

Avec une Coordination de 8, et une Expertise et Concentration (Parade) de 2, Athala a une VR de 10. Elle décide d'ajouter 1 point de Fatalité pour bénéficier d'1d20 supplémentaire. Elle obtient 14, 15 et 10, soit un seul succès, qui ne suffit pas à remporter la Lutte.

L'attaque Morsure de l'Enfant de Set est donc réussie. Il lance 5 de dégâts et obtient 5 dégâts et 2 Effets. La localisation du coup donne "Bras droit", une partie protégée par la brigandine complète d'Athala, qui réduit les dégâts de 2 points. Elle perd tout de même 3 points de Vigueur. De plus, les effets de la Morsure sont *Étreinte* et *Persistant* 2. Athala subit donc *Étreinte*, et *Persistant* 2 lui inflige 2 par round pendant 2 rounds ; l'armure ne lui est d'aucun secours pour cela. Désemparée, Athala décide d'ajouter 2 points de Fatalité pour ignorer l'effet Persistant de la Morsure (voir p.153). Elle reste néanmoins prisonnière *d'Étreinte* et craint que le MJ n'utilise l'attaque Constriction de l'Enfant de Set dès le prochain tour.

Maintenant que l'Enfant de Set a joué son tour, Demetrius utilise une action standard pour lui porter un coup de son épée longue tant qu'il est aux prises avec Athala. La difficulté est un cran plus élevée que la normale (diff. *Délicat* (D2)) car il risque de toucher sa comparse. Demetrius ajoute 2 points de Fatalité pour gagner 2d20 supplémentaires. Il obtient 17, 19, 12 et 2 : deux succès seulement, mais cela suffit pour blesser la créature. L'Enfant de Set tente une Réaction de Défense en dépensant 1 point de Fatalité de la réserve. Il obtient 18 et 14, soit deux échecs. L'attaque de Demetrius réussit !

Demetrius lance 5 , infligeant 4 dégâts et un Effet. L'épée longue n'a aucun Effet, mais l'Enfant de Set perd 3 points de Vigueur (son armure naturelle absorbe 1 point de dégâts). Furieux, il siffle de façon menaçante.

"S'il saigne, on peut le tuer !" crie Demetrius, sûr de lui. Athala et Zélia peuvent agir à leur tour, mais alors qu'elles se préparent à frapper, le MJ annonce que les serpents venimeux invoqués par l'Enfant de Set surgissent des crevasses des murailles et des monceaux de pièces d'or disséminés dans la salle. Ils ne peuvent pas encore attaquer à ce round, mais pourront le faire lors de la prochaine.

Rien n'est encore joué...




TRUMAN



"– Alors, par Crom, le destin a enfin jeté les dés en ma faveur ! Un cheval, Trocero, et l'équipement d'un Franc Compagnon ! Zorathus a une bonne longueur d'avance, mais pas si grande que je ne puisse le rattraper, dussé-je le suivre jusqu'au bout du monde !"

— Conan, L'Heure du dragon

CHAPITRE 6




ÉQUIPEMENT

L'équipement de votre personnage peut faire la différence entre la vie et la mort ; qu'il s'agisse d'une épée longue à la lame affûtée, d'un solide bouclier cerclé d'acier, d'une bourse de cuir remplie d'herbes médicinales, ou d'un robuste arc long bossonien, ces outils et objets peuvent améliorer votre efficacité dans bien des domaines, ou vous offrir des occasions que vous n'auriez pas eues autrement. Cela dit, même s'il vous suffira d'une épée pour relever les défis les plus simples, d'autres exigeront la maîtrise d'un équipement spécifique. Ce chapitre ne se veut pas exhaustif, mais il couvre la plupart des outils et objets disponibles pour les personnages de l'Âge hyborien.

OR ET MONNAIE

De nombreuses monnaies ont cours dans les royaumes hyboriens, faites de différents métaux ou alliages et connues sous de nombreuses dénominations. On y trouve des pièces de cuivre, de bronze, d'argent et d'or, frappées de sceaux royaux ou de glyphes obscurs, et parfois subdivisées en pièces plus petites. Convertir la valeur d'une monnaie à l'autre est plus un travail de comptable que d'aventurier ; pour simplifier, dans ***Conan***, l'unité par défaut est donc toujours l'**or**, qui symbolise cet ensemble de devises.

L'or représente donc plusieurs monnaies à la fois : le MJ peut tout à fait décrire des coffres de pièces rutilantes d'or et d'argent, de rares pièces de cuivre ou même de fameux lunas aquiloniens, mais en substance, en termes de jeu, tout ceci se résume à sa valeur en or. On considère qu'une bourse garnie de pièces vaut une dizaine de pièces d'or. Une pièce d'or (1 Or) équivaut à peu près à une Ressource (telles que celles qui sont définies dans les *Objets d'amélioration* p.140), soit un certain nombre d'objets qui peut être dépensé pour améliorer un test de compétence.

De manière générale, vos personnages n'auront pas à dépenser d'or pour les éléments triviaux tels que le gîte et le couvert, les frais de voyage, et les menues dépenses quotidiennes, qui font partie des aspects pratiques de la vie courante. Ces éléments sont couverts par défaut dans la phase d'Entretien (qui survient entre deux aventures, voir p.290). Toutefois, si vous vivez selon des standards élevés, ou si vous avez l'intention de dépenser sans compter, le MJ peut demander un test de Société pour savoir si vous êtes capable de vivre au-dessus de vos besoins. Par convention, il peut aussi considérer que votre train de vie requiert 1 Or par semaine, selon la situation et la zone où vous vous trouvez.

TROUVER ET ACHETER DES OBJETS

La phase d'Entretien (voir p.290) vous permet de récupérer la plupart de vos objets communs. Cependant, il faudra vous enrichir pour obtenir de nouveaux objets ou des objets de valeur (une lame ouvragée, un étalon aquilonien, une nouvelle armure, etc.). De telles acquisitions demandent du temps et de l'effort : certaines doivent passer entre les mains d'un artisan et obéir à des spécifications précises, d'autres requièrent d'âpres négociations pour être récupérées à bon prix. Trouver un bon marchand peut vous prendre des heures, voire des jours ; faire fabriquer un élément personnalisé par un artisan dédié demandera même des semaines.

Pour que votre personnage puisse trouver un nouvel objet, ou un objet qui ne se trouve pas dans son équipement par défaut, le MJ doit d'abord déterminer une difficulté qui symbolise un ensemble de facteurs : disponibilité d'un tel objet, rareté, qualité, dépenses à prévoir, nature, cadre légal (ou illégal), événements en cours (guerre, famine…). Ainsi, trouver un poignard classique dans une zone civilisée et prospère demandera un test *Commun* (D1), mais ce test sera *Exigeant* (D3) dans les Terres Sauvages Pictes ou dans la toundra de l'Hyperborée orientale. Trouver un destrier dressé pour la guerre dans les étendues du Nordheim demandera un test *Légendaire* (D5). Dans une zone ravagée par la guerre, il sera plus facile de trouver des armes et armures, soit en les récupérant sur un champ de bataille, soit en les rachetant à des déserteurs. Voyez aussi le tableau des modificateurs de difficulté p.97, notamment *Langue étrangère* et *Facteurs sociaux*.

Pour trouver l'objet convoité, vous devez réussir un test de Société à la difficulté demandée. Si votre affaire est légale, vous pouvez utiliser Persuasion à la place de Société, en augmentant la difficulté d'un cran. Dans le cas contraire, vous pouvez tenter un test de Vol, en réduisant la difficulté d'un cran : dans ce cas précis votre compétence Vol symbolise vos connexions auprès de la pègre locale. Elle vous renseignera sur des objets volés ou d'origine douteuse, qui peuvent néanmoins faire votre affaire.

Si vous réussissez le test, quel qu'il soit, votre personnage trouve quelqu'un disposé à vendre l'objet en question, ou au moins quelqu'un qui peut lui dire où se le procurer. Votre personnage doit ensuite payer l'objet (mais il peut aussi *Voler* ou *Extorquer un objet*, voir p.136). Chaque objet a un coût spécifique exprimé en Or. Tout point d'Héroïsme dépensé permet de réduire le coût de 1 Or (renouvelable). Cela signifie que votre personnage a négocié ou trouvé un meilleur tarif. La Renommée de votre personnage peut aussi

influencer le prix de l'objet. S'il tombe à 0, cela signifie que votre personnage est tellement célèbre que l'artisan ou le marchand vous fait cadeau de l'objet, en guise de faveur, ou pour obtenir votre protection.

Un personnage peut normalement faire une seule acquisition par session d'Entretien ; c'est en tout cas ce que nous recommandons au MJ. Échouer au test pour acquérir un objet fait augmenter la difficulté du test d'un cran s'il est retenté. Les périodes d'Entretien particulièrement longues peuvent donner lieu à des recherches et acquisitions supplémentaires : plus un objet est difficile à trouver, plus un personnage aura besoin de temps pour l'acquérir.

VOLER OU EXTORQUER UN OBJET

Si votre personnage ne souhaite pas payer un objet, alors le MJ peut donner les conditions dans lesquelles l'objet peut être volé ou extorqué, et les conséquences que cela entraînera. Si vous utilisez Vol pour trouver l'objet, ou si vous le volez au lieu de le payer après l'avoir trouvé (ou si vous tuez son propriétaire), votre personnage sera considéré comme un voleur ou un meurtrier partout où il passera ; il sera jugé comme indigne de confiance, voire craint. Les honnêtes marchands et même les voleurs n'aiment pas faire affaire avec quelqu'un qu'ils n'estiment pas fiable ; en conséquence, la difficulté de tous les tests visant à trouver un objet dans les environs du vol (ou du meurtre) augmentera d'un cran (voire de deux crans) pour votre personnage. Le MJ peut librement fixer la difficulté en fonction de la valeur de l'objet, des parties impliquées, etc. et cette difficulté peut également affecter les relations sociales et les négociations financières pendant quelque temps, à plus ou moins grande échelle (tuer un marchand renommé aura des conséquences dans tout le pays, voire au-delà).

VOL À LA TIRE

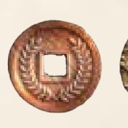
L'aventure n'est pas le seul moyen de faire fortune : une fois par session, votre personnage peut profiter d'une scène pour se livrer au vol à la tire, ni vu ni connu. Sur une place de marché ou autre endroit bondé, il faudra réussir un test de Vol *Délicat* (D2) pour s'emparer d'1 Or, +1 Or supplémentaire pour toute dépense de 2 points d'Héroïsme (renouvelable). La difficulté augmente d'un cran pour un endroit plus clairsemé, voire de deux ou trois crans s'il est particulièrement surveillé. Une Complication peut entraîner l'arrivée de gardes. Plusieurs Complications peuvent signifier que votre personnage a mis la main sur une babiole dont il ignorait la valeur, ou qu'il s'est mis à dos un ennemi aussi puissant que vindicatif.

VENDRE DES OBJETS

Votre personnage peut décider de vendre des objets de valeur. Cela demande un test de Société similaire à celui qui vous a permis de le trouver. Si personne n'est à la recherche d'un tel objet, le MJ doit proposer une difficulté à partir des mêmes critères que ceux mentionnés au préalable. Réussir un tel test vous permet de trouver un acheteur et vous rapporte autant d'or que la valeur de l'objet divisée par deux (au supérieur), +1 Or par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable), sans pouvoir excéder la valeur d'origine.

Toutefois, trop vouloir vendre est préjudiciable : toute nouvelle tentative de vendre un objet lors de la même période de temps d'attente fait augmenter la difficulté du test de Société d'un cran, car alors il devient plus difficile de trouver des acheteurs. Votre personnage peut tenter de vendre tout un lot d'objets en une seule fois ; c'est alors au MJ de déterminer la difficulté de cet unique test. En cas de réussite, tout est vendu ; en cas d'échec, vous n'avez pas trouvé d'acheteur. Vous pouvez toujours diviser le lot et retenter votre chance mais toute nouvelle tentative subira un cran de difficulté supplémentaire.

Encore une fois, le MJ peut décider de limiter le nombre de ventes ou de tentatives de vente pendant une même phase d'Entretien. Cette phase sert normalement à se reposer et préparer la suite de l'aventure, plutôt qu'à se perdre dans des négociations de marchands de tapis.

ENCOMBREMENT

Votre personnage ne peut pas transporter une quantité d'équipement infinie. Certains objets sont trop lourds, mal équilibrés, difficiles à porter, ou simplement encombrants. Chaque objet a donc une valeur d'**Encombrement** qui décrit à la fois son poids, sa maniabilité et sa facilité d'utilisation. Il n'y a pas de conversion directe entre le poids d'un objet et son encombrement : une épée longue a un encombrement de 1, tandis qu'un corps humain standard a un encombrement de Constitution x 2. Bien entendu, en réalité, un humain pèse bien plus lourd, mais pour des raisons pratiques, on considère qu'il prend autant de place, ou est tout aussi difficile à transporter, qu'une dizaine d'épées.

Votre Limite d'Encombrement est la Constitution de votre personnage x2. Tant que vous ne dépassez pas cette limite, votre personnage peut se déplacer sans problème. Si vous excédez cette limite, votre personnage est **surchargé**. Lorsqu'un personnage surchargé subit de la Fatigue (voir

p.82), il en subit davantage. Un soldat qui doit accomplir une marche forcée alors qu'il croule sous son équipement se fatigue beaucoup, et le MJ peut dépenser de la Fatalité à tout moment pour infliger de la Fatigue ou demander un test de Résistance aux personnages qui portent de lourdes charges sur plusieurs minutes.

Le tableau ci-dessous vous indique la Fatigue additionnelle subie par un personnage surchargé. Lorsque vous calculez l'Encombrement d'un personnage, arrondissez systématiquement au supérieur ; ainsi, si votre personnage transporte plus de 2x sa Constitution, on considère qu'il est en Constitution x3 dans le tableau, et ainsi de suite.

ENCOMBREMENT ET FATIGUE	
Encombrement	**Fatigue additionnelle**
Constitution x2 ou moins	–
Constitution x3 (inclus)	+1
Constitution x4 (inclus)	+2
Constitution x5 (inclus)	+3
Au-delà	+4

Votre personnage peut transporter une valeur en Encombrement maximum de 5x sa Constitution. Au-delà, votre personnage devient immobile. S'il souhaite se déplacer, le moindre mouvement exige un test *Commun* (D1) +1 cran par multiple au-delà de x5. *Par exemple, un multiple de x7 demandera un test d'Athlétisme Exigeant (D3) lors de chaque scène, et toute Fatigue subie sera augmentée de 4 points*.

Certains objets n'ont pas de valeur d'Encombrement (–). Ils sont en général trop légers pour être pris en compte. Malgré cela, le MJ peut tout à fait décider de limiter le nombre d'objets de ce type que votre personnage peut transporter sans subir de Fatigue additionnelle.

MONTURES ET TRANSPORT

Du destrier massif de Némédie, suffisamment robuste pour porter le poids d'un chevalier en armures de plates complètes dans la fureur de la bataille, à l'intrépide poney hyrkanien, dont la vitesse n'a d'égale que la stabilité qui permet à son cavalier de décocher une grêle de flèches contre ses ennemis, en passant par le docile chameau habitué aux chaleurs extrêmes des déserts de Stygie, une monture est l'alliée indispensable de l'aventurier. Les montures ne sont pas simplement des animaux de valeur convoités ; depuis la nuit des temps, elles jouent un rôle clé dans le commerce et le transport. Une monture peut être harnachée pour transporter des biens ou des marchandises (équipement, rations, objets, etc.), caparaçonnée pour aller au combat, ou tirer un véhicule, seule ou associée à un attelage.

Toute monture a une limite de **Transport** qui indique le poids supplémentaire qu'elle peut supporter avant d'être surchargée. Cette limite fonctionne comme celle de l'Encombrement pour un personnage, et se rapporte également aux objets qu'une monture peut transporter. La limite de Transport d'un animal s'ajoute à celle du chariot, de la carriole, ou de tout autre véhicule qu'il tracte.

De manière générale, la limite de Transport définit la masse maximale que peut transporter un animal ou un véhicule. Une monture qui excède sa capacité de transport est lourdement chargée et se fatigue tandis qu'un véhicule disparaît littéralement sous sa cargaison et risque de briser ses essieux. Le MJ reste seul juge de la situation et peut permettre à un animal ou à un véhicule d'excéder la limite dans certaines circonstances. Dans ce cas, tout dépassement fera augmenter la difficulté des actions entreprises par la monture ou à l'aide du véhicule, soit pour les tests du pilote (Dressage, Navigation), soit pour ceux de la monture (Acrobatie, Athlétisme). Une monture surchargée souffrira aussi davantage de la Fatigue ; le système de Fatigue additionnelle appliqué aux personnages peut ici être réutilisé.

Les tableaux suivants listent aussi des aspects supplémentaires : la disponibilité représente la difficulté moyenne pour trouver la monture ou le véhicule en question, le coût représente une valeur standard en or, et la capacité indique le nombre de membres d'équipage + les passagers supplémentaires qu'ils peuvent accueillir sans contraintes.

MONTURES					
Type	**Particularités**	**Capacité**	**Transport**	**Disponibilité**	**Coût**
Buffle, Bœuf	Somme	0+	45	1	8
Chameau, Lama	Monture, Somme	1+	13	2	8
Âne, Mule	Somme	0+	20	0	5
Cheval de trait	Somme	0+	40	1	10
Cheval de selle	Monture, Somme	1+	17	2	10
Destrier	Bataille, Monture, Somme	1+	20	3	20+

CARRIOLES, CHARIOTS ET VOITURES					
Type	Animaux	Capacité	Transport	Disponibilité	Coût
Voiture	2+	6+	80	3	8
Chariot	1	2+	80	2	5
Char lourd	4	2+	120	4	10+
Char léger	2	2	40	3	6
Litière	2+	1+	20	4	6+
Carriole	1+	4+	160	2	6
Carriole lourde	4+	6+	160	5	12+

EMBARCATIONS				
Type	Capacité	Transport	Disponibilité	Coût
Birème	40+	–	5	25+
Canoë	2+	50	2	5
Caraque	60+	–	5	30
Coque	20+	–	5	25+
Galère	30+	–	4	25+
Gondole	4+	50	2	5
Kayak	1 ou 2	20	3	5
Chaloupe	20+	100	2	10
Long-vaisseau	30+	–	4	20+
Radeau	1+	20+	1	–

CHEVAUX

La monture la plus commune est le cheval. Il en existe de nombreuses races, chacune avec leurs spécificités. La plupart des chevaux de selle ne sont pas adaptés au combat, mais ils peuvent tout de même porter d'importantes charges. Les chevaux de trait sont des animaux beaucoup plus robustes, qui ne peuvent être montés, mais qui excellent à tracter des charges ou tirer la charrue. Enfin, les destriers sont les maîtres du champ de bataille, capables de porter un chevalier en armure au cœur du combat sans céder à la panique.

"Une longue ligne de chars de guerre, tirés par les fougueux destriers de Stygie à la tête ornée de plumes, venait en premier. Les animaux piaffaient et se cabraient, les conducteurs, entièrement nus, étaient penchés en arrière, en appui sur leurs jambes puissantes, les muscles saillant sous leurs bras. Les combattants montés sur les chars étaient de grande taille, leurs traits de rapace soulignés par les casques en bronze surmontés d'un croissant au sommet duquel était fixée une boule dorée. Ils avaient des arcs lourds entre les mains. Ce n'étaient pas des archers ordinaires que ces hommes, mais des aristocrates du Sud, formés et rompus à la guerre et à la chasse, capables de terrasser des lions avec leurs flèches."

— Le Colosse noir

BŒUFS, CHAMEAUX ET AUTRES MONTURES EXOTIQUES

De nombreux animaux autres que le cheval peuvent être utilisés pour transporter des charges. Les bœufs, par exemple, sont des animaux de trait par excellence. Infatigables, ces bêtes de somme sont plus résistantes qu'un cheval mais ne peuvent comprendre que quelques ordres – *avance, demi-tour, stop* – et se révèlent impossibles à dresser. Dans les environnements arides et difficiles menacés par la famine et la désolation, comme les déserts de Shem par exemple, les chameaux remplacent les chevaux. Même un lama a plus de valeur qu'un cheval, peu adapté à ce genre d'environnement. Ce ne sont pas les seules bêtes de somme spécifiques à une région : dans certaines contrées, buffles, rennes, yacks ou éléphants sont au service des hommes qui les emploient, même s'ils ne les sortent que rarement de leur milieu naturel, sauf s'il s'agit d'épater le peuple lors de quelque exposition du bestiaire royal.

Les *particularités* listées dans les tableaux précédents indiquent de quoi une créature est capable : ***Somme*** indique qu'il s'agit d'une bête de somme, ***Monture*** que l'animal peut être monté par un cavalier, et ***Bataille*** qu'il est habitué à l'enfer du combat. Dans certains cas, des montures peuvent être utilisées pour d'autres besoins, mais leurs particularités définissent leur rôle de prédilection.

Les animaux marqués d'un "+" dans la colonne Capacité peuvent accueillir des passagers en plus de l'équipage (le chiffre marqué devant), mais tout passager supplémentaire compte comme 10 points d'Encombrement et ajoute un cran de difficulté à tout test de Dressage fait pour cet animal. Lorsqu'une créature qui ne dispose pas de la particularité Monture est chevauchée dans un autre contexte que celui d'une simple promenade, la difficulté de tous ses tests augmente également d'un cran.
La plupart de ces créatures apparaissent dans le *chapitre 10 : Rencontres*.



CARRIOLES, CHARIOTS ET VOITURES

Les véhicules roulants sont essentiels pour voyager et transporter des marchandises dans les pays civilisés. Beaucoup sont tractés par des bêtes de somme. Certains peuvent franchir plaines et forêts sans encombre, tandis que d'autres sont plus adaptés au milieu urbain et peu à l'aise dès qu'ils quittent les routes pavées de la ville.

Vous trouverez une liste non exhaustive, mais néanmoins représentative des véhicules de l'Âge hyborien, dans le tableau *Carrioles*, *Chariots et Voitures* de la page précédente. Les voitures sont des véhicules légers à deux ou quatre roues adaptés à la ville ou à ses banlieues proches. Les carrioles et autres chariots sont plus lents mais plus vastes, et adaptés au milieu agricole ou au transport de marchandises. Les chars légers sont conçus pour le transport urbain et périurbain rapide, tandis que les chars lourds sont conçus pour la guerre : ils sont plus robustes et demandent davantage de chevaux. Une carriole lourde, de son côté, permet de voyager avec un certain style : souvent, ce sont les nobles qui s'y installent et profitent de son décor finement ouvragé et de son intérieur décoré. Les plus fortunés ou haut placés peuvent même voyager en litière, une couche ou un siège porté par deux à quatre domestiques qui offre un certain confort, à défaut d'être rapide. Souvent, des rideaux offrent une certaine intimité à l'occupant. Les litières, aussi appelées chaises à porteurs ou palanquins, sont courantes dans les contrées orientales et méridionales telles que le Turan, la Stygie, le Khitai, la Vendhya et au sud du Styx.

Ces véhicules ont certes besoin de moyens de traction (hommes ou animaux) mais permettent néanmoins de déplacer des charges conséquentes. Comme nous avons déjà dit, les chariots et autres véhicules similaires disposent d'une limite de **Transport** qui indique le nombre total de marchandises (Encombrement maximum) qu'ils peuvent transporter. Les véhicules peuvent en général accueillir un conducteur et au moins un passager supplémentaire ; ceux marqués d'un "+" dans la colonne Capacité peuvent accueillir davantage de passagers, mais tout passager en plus de la valeur indiquée compte comme 10 points d'Encombrement et ajoute un cran de difficulté aux manœuvres accomplies par le véhicule. Le tableau indique aussi le nombre d'animaux requis (chevaux, bœufs, etc.) pour tracter le véhicule ; tout animal manquant augmentera également la difficulté des tests de manœuvre d'un cran.

BATEAUX, NAVIRES ET EMBARCATIONS

De la Vilayet aux Mers Occidentales, en passant par le Styx, l'Ilbars ou la Khorotas, nombreuses sont les voies fluviales qui permettent de voyager rapidement à travers le continent. Ces voies permettent de transporter des biens et des personnes, et mers et océans peuvent être le théâtre de sanglants affrontements entre marins ou pirates. Il n'est donc pas surprenant que de nombreuses embarcations sillonnent les voies fluviales de l'Âge hyborien. Le tableau des *Embarcations* en page précédente présente une liste représentative des embarcations existantes.



Les birèmes et les galères sont de lourds navires à deux ponts et à voiles uniques. Les canoës, kayaks et gondoles sont de petits bateaux très maniables mais à la capacité limitée. La chaloupe est un bateau à rames, souvent transporté par un autre navire, qui permet aux marins de naviguer en eaux peu profondes ou d'atteindre un rivage. Les longs-vaisseaux, particulièrement prisés pour la piraterie, le pillage et l'exploration, sont menés par les Corsaires Noirs ou les pillards Vanir : ils sont longs et étroits, disposent d'un seul pont et souvent d'un seul mât, et peuvent se déplacer rapidement avec un faible tirant d'eau. Les cogues sont plus petits, avec un seul mât, et plus adaptés au commerce. Les caraques sont des navires de grande taille à trois ou quatre mâts qui disposent de cales spacieuses, capables de parcourir de longues distances. Enfin, il n'existe pas d'embarcation plus basique que le radeau, qui peut être improvisé au besoin et permet de se déplacer sur une courte distance, comme pour traverser une rivière ou servir de plate-forme pour pêcher ou plonger.

VOYAGES

Il est fréquent que les personnages voyagent entre deux aventures. Cet aspect peut être traité rapidement ou avec tous les détails souhaités par le MJ. Une simple phrase comme "Après quelques jours, vous arrivez aux portes de Zamora la Maudite" peut faire l'affaire. Mais vous pouvez aussi enrichir le récit avec les éléments suivants :

- **À PIED : un PJ peut couvrir une cinquantaine de km à pied par jour en alternant entre la marche, la marche rapide, et quelques périodes de repos. Voyez aussi les règles de Fatigue p.79.**
- **À CHEVAL : un cheval ne permet pas de couvrir une longue distance plus rapidement, mais peut supporter davantage d'Encombrement. En outre, la Fatigue frappe la monture avant son cavalier (voir aussi les règles de Fatigue p.79). Cette règle s'applique aussi aux véhicules tractés par un cheval, comme un char ou une voiture.**
- **SUR L'EAU : les navires peuvent aller plus ou moins vite en fonction de leur type, de leur chargement, de la marée, du vent, des rames, des voiles, et de la compétence de l'équipage. Le temps qu'il fait peut aussi affecter la course d'un bateau. En conséquence, la distance parcourue en une journée peut varier de 80 à près de 200 km.**

Le MJ peut tout à fait demander aux PJ de résoudre des tests de Dressage pour pousser leur monture un peu plus loin, ou de Navigation pour naviguer sur une plus longue distance. La difficulté dépend alors de l'effort demandé.

Toutes ces embarcations sont gérées avec la compétence Navigation, qui représente toutes les compétences nécessaires à la vie sur un bateau : guider le navire, se repérer, entretenir et réparer le matériel, etc. Les vaisseaux qui n'ont pas de limite de transport sont si vastes qu'ils peuvent embarquer des dizaines de membres d'équipage et de passagers avec tout leur équipement, en plus de quantités illimitées de marchandises. La manœuvrabilité de ce genre de vaisseaux, notamment pour les plus importants, n'est pas affectée par le nombre de passagers à bord, et le MJ ne doit que rarement en tenir compte pour établir une difficulté.

EFFETS PERSONNELS

Les effets personnels regroupent simplement les objets impossibles à classer dans une catégorie donnée. Il en existe trois types : les objets qui visent à améliorer les capacités d'un personnage, les objets qui lui permettent d'accomplir des tâches qui seraient impossibles sans, et les objets qui ne sont là que pour la décoration et l'ambiance.

OBJETS D'AMÉLIORATION

Les objets qui améliorent les capacités de votre personnage pour une tâche donnée sont généralement assez communs ; ils sont l'apanage des personnages doués dans certains domaines de compétence. Ces **kits** permettent à un personnage d'utiliser une compétence particulière sans pénalité ou représentent des outils qui garantissent des avantages supplémentaires lorsqu'il tente certaines tâches associées à une compétence.
Les kits sont en général associés à une compétence donnée. *Par exemple, une trousse de soins est associée à la compétence Soin, comme l'indique le tableau de la page suivante*. Tenter d'utiliser ces compétences pour des aspects pratiques (et non théoriques) sans disposer du kit associé peut augmenter la difficulté d'un cran, selon la nature de la tâche et la compétence utilisée. L'usage du kit permet d'éviter cette pénalité. De plus, un kit s'utilise souvent en conjonction avec des **Ressources**, qui peuvent être dépensées pour gagner des d20 bonus sur les tests de compétence qui font appel à ce kit. Toute Ressource dépensée offre 1d20 bonus au test de compétence, sans excéder la limite maximum de 3d20 ; la Ressource est ensuite perdue. Certaines tâches très précises peuvent exiger la dépense de Ressource pour être tentées ; dans ce cas, la Ressource ne rapporte aucun bonus, et son absence interdit purement et simplement le test. Un kit neuf contient normalement trois usages de la Ressource associée ; une fois épuisé, il faut recompléter les Ressources une par une.

Les valeurs marquées d'une astérisque (*) dans la colonne Disponibilité sont indicatives et concernent les bibliothèques, riches en savoirs ancestraux. L'accès à un

KITS					
Compétence	**Objet**	**Type**	**Disponibilité**	**Coût**	**Encombrement**
Alchimie	Laboratoire	Bâtiment	5	25	–
Alchimie	Laboratoire, Domaine	Kit	3	8	5
Alchimie	Bibliothèque, Académique	Bibliothèque	5*	30	–
Alchimie	Bibliothèque, Personnel	Bibliothèque	2	10	5
Alchimie	Bibliothèque, Référence	Bibliothèque	5*	15	–
Alchimie	Ingrédient	Ressource	1	2	1
Alchimie	Kit de test	Outils (usage unique)	2	3	1
Dressage	Kit de dresseur/Bride/Harnais	Kit	2	2	5
Dressage	Récompenses	Ressource	1	1	1
Dressage	Écurie/Ménagerie	Bâtiment	3	50	–
Athlétisme	Équipement d'escalade (escalade uniquement)	Kit	1	4	2
Athlétisme	Pointes	Ressource	1	1	1
Conseil	Herbes et parfums	Ressource	2	2	1
Conseil	Chambres privées	Bâtiment	3	22	–
Artisanat	Charbon	Ressource	1	2	1
Artisanat / Vol	Kit d'outils	Outils	2	8	5
Artisanat	Atelier	Bâtiment	1	15	–
Soin	Sacoche de soins	Kit	2	8	5
Soin	Maison de chirurgien	Bâtiment	3	22	–
Soin	Kit de ligation	Kit (usage unique)	1	1	1
Soin	Médicaments	Ressource	2	2	1
Armes à distance	Flèches, carreaux, etc.	Rechargeable	1	1	1
Sorcellerie	Matériel de sorcier, talismans	Outils	4	11	5
Sorcellerie	Cercle de puissance	Bâtiment	5	30	–
Sorcellerie	Bibliothèque, Académique	Bibliothèque	5*	50	–
Sorcellerie	Bibliothèque, Personnel	Bibliothèque	4	20	5
Sorcellerie	Bibliothèque, Référence	Bibliothèque	5*	30	–
Sorcellerie	Offrandes	Ressource	2	3	2
Furtivité	Vêtements appropriés (région/saison)	Outils (usage unique)	1	2	1
Furtivité	Maquillage, huiles	Ressource	1	1	1
Furtivité	Garde-robe des vêtements appropriés (région/saison)	Outils	1	6	3
Survie	Sacoche (par région)	Kit (usage unique)	0	1	1
Survie	Avant-poste (par région)	Bâtiment	2	8	–
Survie	Provisions	Ressource	1	1	1
Survie	Kit de survie (par région)	Outils	1	4	5
Vol	Kit de voleur	Outils (usage unique)	2	2	1
Toutes compétences	Bibliothèque, Académique	Bibliothèque	5	15	–
Toutes compétences	Bibliothèque, Personnel	Bibliothèque	1	5	5
Toutes compétences	Bibliothèque, Référence	Bibliothèque	3	10	–

tel savoir n'est pas à la portée du premier venu et le MJ doit en faire une aventure à part entière. Par exemple, une condition pour accéder à une bibliothèque d'archives de la Stygie peut être de rejoindre le culte de Set et de prouver sa loyauté. De même, accéder à une bibliothèque personnelle pendant une nuit peut être l'unique but d'un sage en quête de savoirs . Souvenez-vous que l'aspect narratif doit éclipser les mécaniques brutes du jeu dans ce genre de circonstances.

Il existe des kits de différentes tailles. Les plus petites versions d'un kit ne comprennent aucune utilisation de la Ressource qui leur est associée et sont à usage unique ; ensuite, on considère qu'ils sont épuisés.

Les plus grandes versions sont les **Bâtiments** et **Bibliothèques**. Ce sont en fait des kits si grands qu'ils sont intransportables car ils font partie intégrante d'un ensemble de bâtiments ou de pièces. Ils fournissent de nombreux avantages et proposent tout un étalage d'appareils et de consommables fort utiles qui permettent de tenter les tâches les plus difficiles. En plus des bénéfices d'un kit, un bâtiment permet à un personnage de réduire la difficulté des tests de la compétence associée d'un cran, jusqu'à un minimum de Simple (D0). Lorsqu'il est à pleine capacité, un bâtiment fournit dix utilisations de la Ressource qui lui est associé ; une fois épuisées, il faut les recompléter une par une.

Les **Outils** fournissent des avantages lorsque vous utilisez une compétence particulière d'une manière spécifique. Les avantages qu'ils fournissent peuvent cependant être contrebalancés par des inconvénients liés à leur utilisation. Voici le type d'avantages qu'un outil peut conférer à votre personnage :

- l'**Héroïsme bonus** est un moyen simple d'augmenter l'efficacité d'un personnage. Il ne fait pas augmenter les chances de réussite de votre personnage, mais les effets de sa réussite. Parfois l'Héroïsme bonus fourni par des outils ne pourra être utilisé que pour une dépense d'Héroïsme spécifique. Dans ce cas, l'Héroïsme bonus ne pourra pas être conservé pour plus tard : il doit immédiatement être utilisé pour cette dépense.
- les **relances** représentent un autre bénéfice évident : votre personnage peut relancer un ou plusieurs d20 pour un test effectué dans des circonstances spécifiques.
- un outil peut aussi **réduire la difficulté** d'un test, parfois de plusieurs crans, fournissant un avantage décisif. La réduction peut être directe ou indirecte, par exemple en permettant d'ignorer les pénalités qui feraient augmenter la difficulté d'un test. Les pénalités neutralisées par l'outil utilisé ne s'appliquent pas dans ce cas, et la difficulté n'augmente pas.



TENUE DE CAMOUFLAGE

Une tenue de camouflage consiste en un habit qui permet de se fondre dans un environnement particulier, assorti d'outils et d'artifices pour dissimuler la silhouette de son porteur. L'habit seul suffit la plupart du temps, mais les fournitures du kit permettent au personnage de créer un camouflage plus efficace au besoin.

Un habit de camouflage permet aussi à un personnage de se vêtir comme il sied pour passer inaperçu. Si un personnage veut vraiment créer un habit unique en son genre, il peut même dépenser des fonds supplémentaires. Il n'est pas rare qu'un noble dépense deux à trois fois le prix d'un simple manteau de courtisan pour son habit, même s'il est extrêmement déplacé d'être habillé plus richement que le roi lui-même.

Les catégories d'environnement possibles sont : arctique, désert, forêt, jungle, maritime, montagne, palais, plaines, souterrain, marais, temple, et urbain.

Un personnage qui porte une tenue de camouflage adaptée à son environnement gagne un point d'Héroïsme supplémentaire pour tout test de Furtivité visant à ne pas être détecté dans cet environnement. Si votre personnage est prêt à passer dix minutes au préalable à préparer une cachette et utilise son camouflage, ce gain passe à 3 points d'Héroïsme tant que votre personnage ne bouge pas.

PIED-DE-BICHE

Il s'agit d'une solide barre d'acier recourbée qui peut servir de levier pour ouvrir des conteneurs scellés, retirer des clous, briser des rochers, et autres tâches faisant appel à la force brute. Un personnage qui utilise un pied-de-biche pour briser quelque chose réduit la difficulté du test d'Athlétisme demandé de deux crans. Un pied-de-biche peut être utilisé comme une massue (voir p.147).

ATTIRAIL DE SORCIER ET TALISMANS

Tout sorcier est indissociable des talismans et autres amulettes qu'il transporte en permanence. Privé de son attirail, un sorcier sera pris au dépourvu : la difficulté de tous ses tests de Sorcellerie augmente d'un cran. Un attirail de sorcier rassemble tous les objets propres à son rôle, autant pour lui que pour le public. Il peut contenir des anneaux ou amulettes d'os sculptés, un masque arborant une gravure mystique, une coiffe mystérieuse… constituer un tel attirail prend des années et sa perte peut se révéler désastreuse.

BIBLIOTHÈQUE

Une bibliothèque désigne une collection de livres. Elle peut rassembler deux ou trois parchemins racornis ou s'aligner sur des étagères de grimoires qui rassemblent des années de savoir. Une bibliothèque est déterminée selon deux critères : la taille (à quelle point elle est fournie) et le sujet (ce dont elle traite). Certaines bibliothèques couvrent plusieurs sujets, mais en général, chacune est reliée à une compétence en particulier, même si elle peut parfois se rapporter à d'autres compétences. Toutes les bibliothèques offrent 1 point d'Héroïsme bonus lorsque la compétence correspondante est effectuée pour une recherche. Cet Héroïsme peut uniquement être dépensé pour *Obtenir des informations*.

Il y a trois tailles de bibliothèques : personnelle, de référence, ou académique. Une bibliothèque **personnelle** désigne une sacoche de parchemins qui garantit 1 point d'Héroïsme. Une bibliothèque de **référence** est un bâtiment indépendant, parfois ouvert au public, rassemblant de nombreux ouvrages gérés par une petite équipe de bibliothécaires. Elle garantit 2 points d'Héroïsme. Une bibliothèque **académique** dispose d'œuvres rares et coûteuses, de publications spécialisées, et de personnel qualifié : elle fournit 3 points d'Héroïsme. Ces dernières bibliothèques sont rarissimes et difficiles à trouver, et ne laissent pas entrer le premier venu.

Par défaut, les bibliothèques sont rares, et les masses illettrées y voient souvent le siège d'une magie noire et corrompue. Les bibliothèques qui se consacrent aux arts obscurs tels que l'Alchimie ou la Sorcellerie sont encore plus rares et beaucoup plus chères que celles qui se cantonnent aux sujets communs tels que le Dressage, par exemple. C'est pourquoi chacune d'entre elles dispose d'une ligne à part dans le tableau. Les bibliothèques peuvent faire partie d'un bâtiment et les bonus de bâtiment et de bibliothèque sont cumulatifs (tout comme ceux des bibliothèques et des outils, le cas échéant).

Le coût exprimé pour les bibliothèques de référence ou académiques indique le prix d'une adhésion ou le prix demandé pour y accéder (vous ne devenez pas le propriétaire de la bibliothèque). Acheter une bibliothèque de référence pour son usage personnel, et payer le salaire du personnel qui s'y trouve nécessite la permission du MJ. Le prix en est alors décuplé (a minima) et il faut un temps considérable pour créer et alimenter les œuvres de

ARTEFACTS MAGIQUES

À l'exception des artifices alchimiques (voir *chapitre 7 : Sorcellerie*), il n'existe que peu d'objets dotés de propriétés magiques. De tels objets doivent être la récompense d'une campagne plutôt qu'une simple pièce d'équipement. Un objet magique (arme, bijou, ou autre) peut avoir les améliorations suivantes :

- **EFFICACITÉ : une ou plusieurs capacités de l'objet peuvent être améliorées : il peut permettre d'ajouter un [symbole] de dégâts, ajouter des d20 à un test, permettre des relances ou ajouter des points d'Héroïsme sur un jet réussi.**
- **SORCELLERIE : un objet peut permettre de lancer un sort unique en son genre. Son porteur n'a pas forcément le contrôle de ce qui peut se passer lorsque le sort se manifeste, ce que le MJ peut utiliser pour en limiter la puissance.**
- **APPARENCE : l'objet peut scintiller de façon surnaturelle, avoir une texture étrange au toucher, ou avoir une autre particularité inhabituelle.**
- **DURABILITÉ : l'objet peut disposer d'une durabilité à toute épreuve, voire être inusable. Cela n'est pas recommandé pour une armure, mais peut fonctionner avec d'autres objets.**



référence requises et alimenter les collections, surtout en partant de rien. Les voisins les plus superstitieux jetteront toujours un œil suspect sur une bibliothèque privée, et il sera nécessaire de maintenir de bonnes relations avec eux, ou de la garder sous le sceau du secret. Certaines contrées condamnent la sorcellerie tandis que d'autres ne s'en préoccupent guère. Fonder une bibliothèque académique est une tâche aussi titanesque que fonder un fief et peut constituer l'œuvre de toute une vie pour un sorcier ou un érudit, qui cherchera à se procurer les volumes les plus rares à travers le monde jusqu'à son dernier souffle.

CERCLE DE POUVOIR

Le monde est rempli de lieux occultes et secrets où le flux d'énergie magique est particulièrement fort ou bien où les conditions sont favorables à l'utilisation de pouvoirs occultes. S'ils sont alignés en accomplissant les bons rites et en plaçant correctement les bons matériaux, ces lieux peuvent être propices aux sombres œuvres de la sorcellerie. Parfois, ces endroits sont cachés des mortels et ne se trouvent pas en surface : une haute tour, ou un puits abyssal, permettent alors de les atteindre.

ARMES

Les armes sont définies selon de nombreux aspects qui déterminent leur efficacité au combat, les particularités qu'elles ont, et toute autre information utile. Elles se divisent en deux catégories : les armes de mêlée (corps-à-corps) et les armes à distance. Les armes de mêlée sont efficaces contre les cibles à portée d'Allonge. Elles disposent des aspects suivants : **Allonge**, **Dégâts**, **Taille**, et **Qualités**. Les armes à distance, qui portent plus loin (certaines étant plus adaptées que d'autres à des portées données), ont ces mêmes aspects, plus la **Portée**.

Dégâts

La valeur de dégâts indique les dégâts de base d'une arme avant application d'autres facteurs (tels que les bonus de dégâts d'un personnage par exemple). Elle est exprimée en nombre de à lancer lors d'une attaque réussie.

Taille

Cet aspect détermine la taille d'une arme et sa maniabilité. On distingue six catégories de taille.

> **PNJ ET ARMES À DISTANCE**
>
> **Les PNJ ne tiennent pas le compte de leurs charges et munitions. Le MJ doit simplement dépenser des points de Fatalité pour générer ces éléments si nécessaire.**

- **À une main (1M) :** l'arme peut être maniée d'une seule main (ou de deux), sans pénalité.
- **À deux mains (2M) :** l'arme peut être maniée de deux mains sans pénalité. Si elle est maniée d'une seule main, la difficulté des tests augmente de deux crans.
- **Déséquilibré(e) :** l'arme est lourde et peu maniable. Elle est considérée comme une arme à deux mains, sauf si son porteur a une Constitution supérieure ou égale à 9 : dans ce cas, il la considère comme une arme à une main.
- **Encombrant(e) :** l'arme est extrêmement large et pesante. Toute attaque portée avec une arme Encombrante voit sa difficulté augmenter de deux crans et génère une Complication sur un résultat 19 ou 20 (au lieu de 20). L'action *Préparer* (voir Actions) permet d'ignorer ces pénalités. Une arme Encombrante ne peut pas être maniée d'une seule main.
- **Fixe :** l'arme est trop grande pour être déplacée. Elle est fixée quelque part (rempart, pont de navire…) et immobile.
- **Monstrueux(se) :** désigne les armes titanesques des créatures gigantesques, impossibles à manier par un être humain. Les créatures dotées de la qualité *Créature Monstrueuse* peuvent manier une telle arme à deux mains sans pénalité, ou avec une seule main en augmentant la difficulté de deux crans.

Qualités

Comme les attaques, les armes peuvent disposer d'un certain nombre de Qualités qui offrent des avantages ou propriétés supplémentaires. Les Qualités d'une arme s'exercent sur tout type d'attaque (voir p.151).

Portée

Toutes les armes à distance ont une catégorie de portée optimale. Voyez *Formes d'attaque* p.123 pour plus de détails.

Disponibilité, Coût et Encombrement

Ces aspects seront abordés ultérieurement et s'appliquent aussi bien aux armes qu'à l'armure ou l'équipement. Le coût d'une arme comprend son fourreau, son carquois et tout le nécessaire pour la transporter, ainsi qu'une charge de munitions classique.

ARMES DE MÊLÉE

Les combats de mêlée formeront la majorité des combats livrés par les joueurs. Les batailles les plus importantes sont souvent les plus viscérales, survolées par les flèches qui choisissent leur cible de loin, tandis que l'acier frappe l'acier en contrebas. L'arme que manie un personnage et les prouesses martiales qu'il est capable de livrer jouent un rôle déterminant dans sa survie. Une arme est aussi

ÉPÉES

Arme	Allonge	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Épée longue	2	5	Déséquilibré	Parade	1	5	1
Sabre	2	4	Déséquilibré	Cruel 1	1	5	1
Cimeterre	2	3	1M	Cavalerie 1, Parade	1	5	1
Épée courte	1	4	1M	Parade	1	5	1
Épée	2	4	1M	Parade	1	5	1
Tulwar	2	4	Déséquilibré	Cavalerie 1, Parade	1	5	1
Épée à deux mains	3	5	2M	Cruel 1	1	8	2

DAGUES ET COUTEAUX

Arme	Allonge	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Dague, Surin, Poignard ou Stylet	1	3	1H	Caché 1, Parade, Jet, Létalité 1	1	5	—
Couteau Ghanata	1	3	1H	Caché 1, Cruel 1	2	4	—
Couteau	1	3	1H	Caché 1, Improvisé, Létalité 1	1	2	—
Couteau Yuetshi	1	3	1H	Caché 1, Intense	1	5	—
Couteau Zhaibar	2	4	1H	Létalité 2	1	5	1
Couteau de lancer	C	3	1H	Caché 1, Volée	1	5	—



De gauche à droite : couteau Zhaibar, sabre, épée longue, tulwar, couteau Yuetshi

bien un outil qu'un instrument de mort ; aucun usage ne l'emporte sur l'autre.

Les sections suivantes décrivent les armes classiques de l'Âge hyborien.

Épées

L'épée est l'arme la plus populaire, sinon la plus commune, du continent. Les forgerons de chaque région la fabriquent selon leurs propres traditions : droite, courbée, légère, lourde, à une main ou à deux mains. Quelle que soit sa taille ou son poids, les qualités les plus recherchées d'une épée sont son équilibre, sa robustesse et son efficacité. Une épée n'est pas d'un grand secours contre une armure lourde, mais bien maniée, elle peut parer facilement les coups, ce qui en fait une des armes les plus recherchées pour qui fait le commerce de l'acier. Cet aspect défensif en fait une arme de choix pour les guerriers qui ne portent pas d'armure. En milieu urbain, une épée est un bon moyen de tenir les voleurs à distance. La garde peut être décorée de joyaux pour les plus fortunés, mais de tels artifices sont purement esthétiques et nullement indispensables.

Le modèle le plus commun est l'épée droite, à une main, avec une lame de moins d'un mètre, parfois à double tranchant, montée sur une garde simple et une poignée robuste. Certaines gardes sont conçues pour protéger la main plus efficacement. Les milices urbaines, les soldats ou les piquiers sont souvent armés d'une épée courte qu'ils emploient comme arme secondaire en plus de leur arbalète, de leur épée longue ou de leur pique, qui ne sont pas adaptées à toutes les situations. Sur un bateau, l'espace restreint rend le maniement d'une épée à deux mains difficile ; en conséquence, les marins et pirates privilégient le sabre d'abordage, capable de trancher cordages et membres avec aisance. Sa lourde lame le rend cependant plus difficile à manier et en fait une faible arme défensive. L'épée à deux mains, de son côté, est l'apanage des champs de bataille : son poids conséquent permet de percer les armures les plus robustes, en utilisant sa pointe comme une lance pour trouver le défaut des plaques d'armure et s'y glisser avec force. L'épée longue en est une variation aussi ancienne qu'efficace : on la trouve dans les vieilles armureries d'antan, comme fraîchement forgée dans les mains d'un jeune seigneur. Les cavaliers orientaux utilisent plutôt des lames recourbées : depuis le dos de leur monture, ils manient le sabre ou le cimeterre avec aisance, même si certains guerriers lui préfèrent la lame droite et lourde du redoutable tulwar.

"Il examina l'arme que la jeune fille lui avait fournie et il eut un sourire farouche. Qui qu'elle soit, ce poignard prouvait au moins qu'elle était dotée d'un solide bon sens. Ce n'était pas un mince stylet, choisi pour sa poignée incrustée de joyaux ou sa garde en or, approprié seulement pour quelque meurtre délicat dans le boudoir d'une grande dame ; c'était un véritable poignard, une arme de guerrier, à la large lame de quinze pouces de long, et dont la pointe effilée était aussi tranchante qu'un diamant. Il grogna de satisfaction. Sentir cette poignée entre ses mains le rassurait et lui donnait une raison de garder confiance. Quelles que soient les toiles de conspiration que l'on avait pu tisser autour de lui, quels que soient les traquenards et les trahisons qui l'attendaient, ce couteau était bien réel. Les muscles puissants de son bras droit se tendirent comme pour anticiper les coups mortels qu'il aurait à porter."

— L'Heure du dragon

Dagues et Couteaux

Une dague est une arme d'estoc pourvue d'une lame à double tranchant, tout aussi mortelle qu'une épée entre des mains expertes, même si bien moins longue. Il s'agit bien souvent d'une arme secondaire, mais les chevaliers les plus sages en gardent souvent une en réserve, en cas d'urgence. Les plus fortunés peuvent même aller jusqu'à assortir leur dague à leur épée, les transformant en deux inséparables sœurs de bataille, allant jusqu'à copier le style ou les gravures de l'une sur l'autre. Sur un champ de bataille, une dague peut compléter le travail d'une épée, en trouvant le défaut d'une armure, en se glissant entre les plaques, ou en achevant un malheureux cavalier désarçonné et incapable de se relever – un simple paysan armé d'une courte dague suffit alors à venir à bout d'un fier chevalier caparaçonné de pied en cap.

En plus des dagues, de simples couteaux peuvent se révéler d'un grand secours au combat. Même s'ils sont rarement conçus pour cela, et manquent par exemple d'une garde qui pourrait limiter les blessures, leur légèreté et leur petite taille permettent de les dissimuler facilement à la vue des adversaires.

Certains couteaux sont à mi-chemin entre le banal couteau et la dague de combat. Le couteau Ghanata, par exemple, est très prisé des tribus qui rôdent dans les déserts de Stygie. Il s'agit d'une lame d'acier trempé large et lourde, légèrement courbée, tranchante comme un rasoir et suffisamment longue pour sectionner un membre. Peu pratique en défense et quasiment impossible à cacher, c'est une arme capable de semer la mort, redoutée des caravaniers comme des soldats. Le couteau Yuetshi, de son côté, est un couteau ancien, dont la forme si particulière rappelle son origine ; une époque ou les pêcheurs fixaient des dents de carnassiers à un manche de bois pour s'en servir comme arme. Il s'agit d'une lame crantée, peu adaptée au combat, aussi difficile à tirer qu'à remettre à la ceinture ; pour autant, la violence des coups qu'elle peut porter est sans égale. Qu'un combattant frappe



MASSUES, FLÉAUX ET MARTEAUX							
Arme	Allonge	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Massue	2	3	1M	Étourdissant, Mise à terre	0	2	1
Fléau, Paysan	2	4	2M	Improvisée, Mise à terre, Perforant 1	1	2	1
Fléau, Militaire	2	4	Déséquilibré	Mise à terre, Perforant 1	1	5	2
Grand marteau	2	4	2M	Improvisée, Mise à terre, Étourdissant	1	2	2
Masse	2	3	Déséquilibré	Mise à terre, Étourdissant, Perforant 1	1	5	1
Marteau	2	5	2M	Mise à terre, Étourdissant	1	5	2
Masse d'armes	2	3	1M	Cruel 1	1	4	2
Pic, Cavalier	2	3	1M	Cruel 1	2	6	1
Pioche	2	5	2M	Improvisé, Cruel 1	1	4	1
Matraque	1	3	1M	Caché 1, Étourdissant, Létalité 1	0	0+	–
Bâton	2 ou 3	4	2M	Mise à terre	0	3	1
Marteau de guerre	2	4	Déséquilibré	Mise à terre, Cruel 1	2	5	1

HACHES							
Arme	Allonge	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Hache, Lancer	2	3	1M	Jet, Cruel 1	1	5	1
Hache, Bûcheron	2	4	2M	Intense, Cruel 1	1	4	1
Hache de bataille	2	4	Déséquilibré	Intense, Cruel 1	1	5	1
Hachette	2	4	1M	Cruel 1	1	5	1
Hache d'armes ou Hallebarde	3	4	2M	Intense, Perforant 1, Cruel 1	2	6	2

ARMES FLEXIBLES							
Arme	Allonge	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Chaîne	3	3	Déséquilibré	Étreinte, Improvisé, Mise à terre, Cruel 1	1	5	1
Filet	2	3	1M	Étreinte, Non-létal, Parade, Jet	1	5	—
Fouet	3	3	1M	Redoutable 2, Étreinte	1	5	—

LANCES ET ARMES D'HAST							
Arme	Allonge	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Lance	3	4	Déséquilibré	Perforant 1	1	5	2
Javelot	5	3	1M	Fragile, Perforant 1, Jet (Moyen)	1	3	2
Lance de cavalerie	3	4	Déséquilibré	Cavalerie 2, Fragile	2	7	2
Pique	4	4	Encombrant	Perforant 2	2	6	3
Arme d'hast	3	4	2M	Mise à terre, Cruel 1	1	5	3

BOUCLIERS							
Arme	Allonge	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Targe	1	3	1M	Parade, Étourdissant	1	4	1
Bouclier	2	2	1M	Mise à terre, Bouclier 2	1	5	2
Bouclier, Pavois	2	2	Déséquilibré	Mise à terre, Bouclier 4	2	6	3


Targe

Bouclier de chevalerie aquilonien

Lance kushite

avec suffisamment de force, et sa victime sera aisément éventrée, répandant ses entrailles sur le champ de bataille. Enfin, le couteur Zhaibar est presque une épée à lui seul ; c'est une lame de près d'un mètre à la pointe fine et vicieuse, redoutable contre les armures et capable de délivrer des coups mortels. Son absence de garde rend toutefois toute tentative de parade périlleuse.

Massues, Fléaux et Marteaux

La massue est l'une des armes les plus primitives : une simple branche d'arbre suffit. La première amélioration fut d'y adjoindre une grosse pierre. Depuis, la massue a eu de nombreux descendants, tous plus variés les uns que les autres, avec toujours la même fonction : délivrer un coup puissant avec un maximum de force et de vitesse.

La massue de l'Âge hyborien est une arme de fortune, aussi simple qu'improvisée : elle est formée d'une poignée se terminant en une lourde tête, capable d'asséner des coups redoutables. La masse d'armes, qui en est dérivée, est une massue hérissée de pointes à son extrémité. Une masse est une massue en pierre ou métal à tête cloutée, forgée d'un seul tenant et répandue parmi les conscrits d'une armée régulière. Le bâton, bien plus long qu'une massue, est sans doute la plus versatile de toutes les armes, capable de soumettre, de défendre ou de tuer avec une redoutable efficacité. Le fléau est une arme qui vient du milieu agricole : il suffit d'ajouter quelques clous de métal à un fléau à grain pour équiper de nombreux paysans et les envoyer au combat. Une autre modification consiste à lui adjoindre une lourde chaîne et une boule de métal garnie de pointes, pour obtenir une arme terrifiante. Le marteau de guerre, quant à lui, est une masse équipée d'une tête asymétrique, souvent pourvue d'une pointe d'un côté. Les chevaliers du Poitain ne s'en servent quasiment pas, mais c'est une arme populaire chez les seigneurs de guerre ou les vagabonds les plus brutaux, tout comme le pic de cavalerie qui reprend le schéma du marteau ; là où ce dernier est conçu pour frapper et briser boucliers et armures, le pic est plutôt conçu pour percer grâce à sa pointe effilée. Les marteaux simples ont une tête de fer ou de cuir, disposent de manches plus longs et se manient à deux mains ; ils sont souvent utilisés par les archers pour établir des retranchements et des barricades sur le champ de bataille. Les pioches ou pics de mineur peuvent faire des armes convenables en cas de besoin, et sont l'apanage des paysans ou mineurs en cas de révolte, dont les outils de travail basiques peuvent se réveler redoutables lorsque leur survie est menacée. Enfin, la plus petite de toutes ces armes est la matraque, une arme bien souvent improvisée à peine plus grande que la main, néanmoins capable de délivrer de terribles coups à même d'assommer une victime, voire de lui fracasser le crâne avec suffisamment de force. Elles sont souvent pourvues d'une poignée de cuir, mais une matraque improvisée faite d'une grosse pierre ou d'une bourse de cuir tenue serrée peut tout aussi bien faire l'affaire.

Haches

La hache est également une arme très répandue sur le continent, et très prisée des Nordiques, des Gundermen et de plusieurs armées régulières. La hache de bataille a une lourde lame capable d'infliger de terribles blessures, mais son porteur peut être momentanément exposé si son arme reste plantée dans la blessure qu'elle inflige. Les haches de bûcheron peuvent servir d'armes improvisées lorsque les paysans se révoltent ou doivent se défendre. Les haches de lancer sont plus petites et s'apparentent souvent à une hachette, mais certaines, notamment dans les Royaumes Noirs, ont des lames multiples et des formes étranges. La hachette, quant à elle, est une arme versatile aussi pratique au combat que pour couper du bois ou servir d'outil. C'est une arme particulièrement prisée sur un bateau ou dans les Marches Bossoniennes. Enfin, la hache d'armes, aussi appelée hallebarde, est l'arme de prédilection de l'infanterie lourde et des sentinelles, même si elle est parfois maniée par et contre des chevaliers en armure.

Armes flexibles

Les armes dites "flexibles" sont celles qui permettent de capturer l'ennemi sans lui infliger de graves blessures, telles que les fouets ou les filets. Un fouet est constitué d'une ou plusieurs lanières de cuir traitées et façonnés pour frapper comme une lame ou la pointe d'une dague ; il peut infliger des blessures qui saignent longtemps ou même aveugler ou défigurer un ennemi s'il est manié avec suffisamment de précision. Les fouets servent pour le dressage des animaux, de par leur caractère intimidant et disciplinaire. Les filets permettent de restreindre le mouvement d'un assaillant, ou de neutraliser son arme. Même s'il ne s'agit pas d'une arme à proprement parler, une bonne longueur de chaîne (qui relie deux fers, par exemple) peut constituer une arme improvisée en cas d'urgence, et renverser un ennemi tout en lui causant de terribles blessures.

Armes d'hast

Une arme d'hast désigne en général une arme à long manche, souvent terminé par une pointe. Sont considérées comme des armes d'hast le bâton, la lance, l'épieu, la pique, et bien d'autres. Il s'agit d'un modèle d'arme primitif très ancien, comme la massue avant lui. On en trouve partout dans les royaumes hyboriens, et sous toutes les formes, du simple bâton durci au feu de quelque tribu désolée, à la lance finement ouvragée de la garde d'une noble cité. L'utilisation d'une telle arme est des plus basiques.

La lance est probablement le modèle d'arme d'hast le plus simple. Il s'agit d'une arme de combat rapproché constituée d'une lame fixée au bout d'un bâton, conçue pour porter des attaques d'estoc, parfois de taille, ce qui permet à son porteur

de parer une éventuelle riposte aussi adroitement qu'avec un bâton. En dépit de son nom, elle ne doit être utilisée comme arme de jet qu'en dernier recours ; d'une part car sa portée est moindre en raison de son poids, et d'autre part car elle prive son porteur de moyen de défense une fois lancée. La lance de cavalerie est une version plus longue et plus solide, inadaptée au combat de mêlée et impossible à lancer comme un javelot. C'est à la charge qu'elle excelle : couchée et propulsée par le poids du cavalier et de sa monture, elle peut infliger des dégâts dévastateurs, à tel point qu'elle se brise en général après une ou deux charges. Les piques sont de longues lances de plusieurs mètres, souvent déployées au sein d'une formation serrée, à même de repousser la cavalerie ennemie ou de protéger un groupe d'archers. Le javelot est une arme d'un mètre de long environ, prévu pour être lancé au loin et peu adapté au combat de mêlée. Certains javelots ont des manches plus courts, la pointe formant quasiment la moitié de l'arme. Un javelinier part au combat avec plusieurs javelots, et les cavaliers ou conducteurs de chars qui s'en servent disposent souvent d'un carquois pour les stocker.

Boucliers

Un bouclier est un outil défensif. Il s'agit d'un large panneau destiné à protéger son porteur. La plupart des boucliers font entre 50 cm et 1m de diamètre et se portent à une seule main. Ils sont en bois et en cuir, avec un moyeu central de fer ou de bronze. La targe est un bouclier de petite taille de moins de 30 cm de diamètre fermement attaché au bras de son porteur, tandis que le pavois, le plus grand des boucliers, peut faire jusqu'à près de 2m de hauteur sur 1m de largeur, ce qui permet aux plus costauds des guerriers de s'abriter. Ce sont principalement des armes conçues pour le combat en formation, en combinaison avec des lances ou des piques. On trouve des boucliers de tailles et de formes variées sur le continent, où ils protègent les guerriers dépourvus d'armure.

Le maniement d'un bouclier est complexe et peut être offensif : les meilleurs guerriers savent repousser l'ennemi avec violence, frapper, déséquilibrer, et même devenir des armes improvisées. Certains sont équipés d'une pointe, avec les inconvénients que cela présente : un tel bouclier offre plus de prise et peut facilement être arraché ou brisé.

ARMES À PROJECTILES

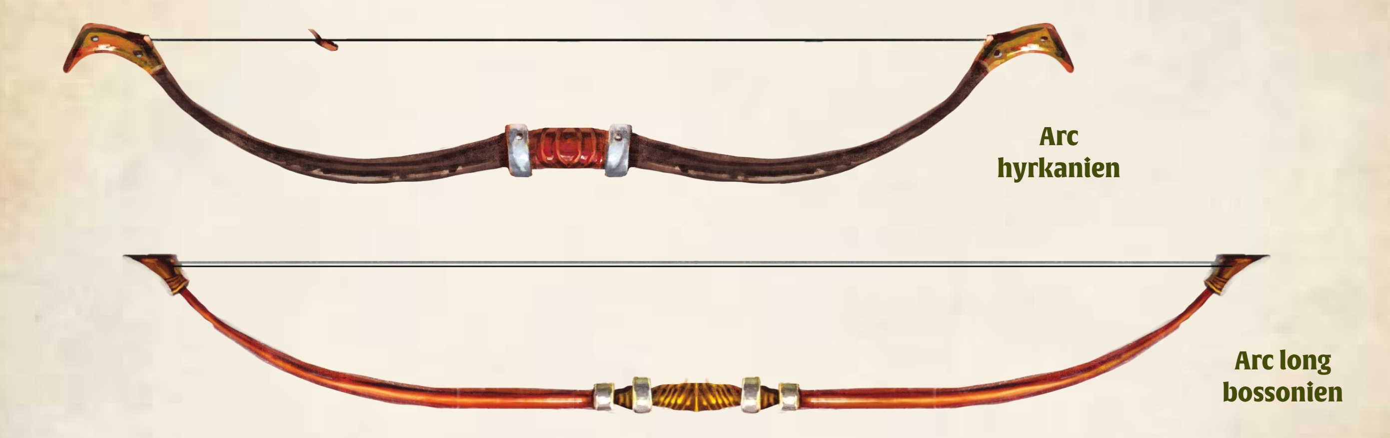
Les armes de mêlée scellent le sort de bien des batailles, mais c'est à distance que les premiers engagements ont lieu. Les armes à projectiles tels que le fameux arc de corne et de bois des archers montés hyrkaniens, ou le robuste arc long bossonien, peuvent disperser les formations ennemies et renverser le cours d'une bataille. Tuer un ennemi à distance présente bien des avantages. Une zone où pleuvent les flèches et les carreaux peut être un obstacle menaçant empêchant l'ennemi de progresser ; et s'il approche malgré tout, des tirs plus précis peuvent prendre le pas pour le neutraliser.

Arcs

Les arcs suivants sont les plus couramment utilisés : l'arc de chasse est un arc recourbé essentiellement destiné à la chasse du gibier, des Royaumes Noirs aux Terres Sauvages Pictes, en passant par le Nordheim, la Cimmérie et l'Hyperborée. Il ne demande qu'une faible traction et est facile à utiliser. Le redoutable arc de cavalerie hyrkanien est très prisé des nomades des steppes et de la cavalerie turanienne. Il peut s'utiliser à dos de cheval sans pénalité. L'arc long bossonien est un modèle du genre : un grand arc droit, de la taille d'un homme, capable de tirer ses flèches vite et loin. L'arc court stygien, en revanche, est plutôt compact et redoutable à courte portée, mais inefficace au-delà. L'arc shémite dispose d'une portée phénoménale mais n'égale pas l'arc long bossonien en termes de précision et de force. Chaque contrée a son arc de prédilection, mais ils se distinguent davantage par leur taille et leur dessin que par leur efficacité.

Arbalètes

En substance, une arbalète est un arc fixé sur un manche ; une gâchette intégrée permet de déclencher le tir d'un


Arc hyrkanien

Arc long bossonien

carreau, un type de flèche plus épais. La plupart des arbalètes sont faites en bois ou de matériaux collés et maintenus par de la ficelle ou des fibres animales. Les arbalètes les plus légères sont équipées d'un mécanisme d'armement simple, ou disposent d'un étrier que l'on active avec le pied pour tendre la corde. Les arbalètes lourdes, en revanche, requièrent un effort considérable pour être armées, et font appel à un mécanisme de roue crantée.

Frondes

La fronde est une des armes les plus anciennes et puissantes utilisées par l'homme. Elle permet de lancer un projectile contre une cible avec une force phénoménale. D'abord arme de chasse par excellence, la fronde a progressivement envahi les champs de bataille grâce à sa simplicité d'utilisation et son efficacité. Elle reste malgré tout une arme de basse extraction, réservée aux auxiliaires ou à ceux qui n'ont pas accès à l'arc, beaucoup plus noble.

QUALITÉS DES ARMES

Comme indiqué p.93, lorsque vous obtenez 5 ou 6 sur un, vous générez un Effet. Tout Effet ajoute 1 au total obtenu et peut déclencher l'application d'une ou plusieurs Qualités, qui influencent alors les dégâts des attaques ou périls rencontrés.

Toutes les Qualités ne se déclenchent pas en réponse à un Effet (certaines offrent des avantages passifs ou permanents, d'autres infligent des Dommages alternatifs), mais la plupart d'entre elles sont liées aux Effets obtenus. Si vous obtenez un ou plusieurs Effets en faisant un jet de dégâts, alors toutes les Qualités liées à un Effet se déclenchent. Le X suivant une Qualité désigne la puissance de l'avantage qu'elle fournit (souvent, des dégâts supplémentaires). Une attaque qui gagne plusieurs fois la même Qualité ne bénéficie d'aucun avantage supplémentaire, sauf si c'est une Qualité X ; dans ce cas les X s'additionnent. *Par exemple, une Qualité Perforant 1 s'ajoutant à une arme possédant déjà Perforant 1 confère Perforant 2 à l'attaque.*

"Les Shémites décochèrent leurs traits à un peu moins de cinq cents mètres, et une nuée de flèches noircit les cieux. Les archers occidentaux, ayant pour eux l'expérience d'un millier d'années de combat impitoyable contre les Pictes sauvages, poursuivirent leur progression, resserrant les rangs là où tombaient leurs camarades. Ils étaient bien moins nombreux que leurs adversaires, et l'arc shémite avait une portée nettement plus grande, mais les Bossoniens étaient leurs égaux en termes d'adresse et compensaient leur infériorité quant à la science du tir à l'arc par un courage supérieur et par l'excellence de leurs armures."

— La Citadelle écarlate

Aveuglant

Si une attaque avec cette Qualité inflige un ou plusieurs Dommages, elle inflige l'état Aveuglé au lieu d'infliger ces Dommages (voir p.126), et ce jusqu'à la fin de la scène, ou jusqu'à ce que cet état soit soigné.

Bouclier X

Les boucliers offrent une protection extrêmement efficace contre de nombreux types d'attaque. Un bouclier dispose de la Qualité Parade par défaut (voir plus loin). Un bouclier permet également à son porteur d'utiliser la compétence Parade pour faire des Réactions de Défense contre les

ARMES À PROJECTILES

Arme	Portée	Dégâts	Taille	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Arbalète	M	5	2M	Létalité 1, Cruel 1	2	10	3
Arc de chasse	C	3	2M	Volée	1	6	2
Arc de cavalerie hyrkanien	C	3	2M	Volée	3	6	2
Arc shémite	L	3	2M	Perforant 1, Volée	2	7	2
Arbalète lourde	M	3	Déséquilibré	Létalité 1, Volée	1	6	2
Arc long bossonien	M	5	2M	Perforant 1, Volée	4	8	2
Arc court stygien	C	3	2M	Volée	2	6	2
Fronde	M	3	1M	Étourdissant, Volée	1	1	1

*Pour chacune de ces armes, la valeur d'encombrement et le coût comprend l'arme et le carquois avec une Charge de flèches ou carreaux, ou un sac de pierres à fronde ou balles. L'arbalète comprend un carquois de cinq carreaux. Tout sac, charge ou carquois supplémentaire coûte 2 Or et a une valeur d'Encombrement de 1.

attaques à Distance en plus des attaques de Mêlée. Si le porteur d'un bouclier a Garde, le bouclier lui garantit X de Couvert contre les attaques à Distance et les attaques de Mêlée. Enfin, un bouclier peut être sacrifié pour éviter de subir une Blessure (voir p.121-122).

Caché X

L'attaque est facile à déguiser ou a dissimuler. Lorsque l'arme est cachée, fouiller son porteur pour la détecter demande un test d'Observation de difficulté X. Immédiatement après avoir utilisé une telle attaque, un personnage peut dépenser de l'Héroïsme pour cacher son arme. Le coût requis est 2 points d'Héroïsme pour Caché 1 ou Caché 2, et 1 point d'Héroïsme au-delà. À la différence de Subtil X, cette Qualité est utilisée lorsque l'arme est cachée et non lorsqu'elle est employée.

ARMES IMPROVISÉES

Un PJ peut vouloir improviser une arme à partir de son environnement lorsqu'il est pris au dépourvu (par exemple s'il perd son arme, ou si un combat commence abruptement). La forme la plus basique d'une attaque est l'attaque improvisée, un concept qui rassemble les attaques à mains nues ou qui font appel à ce qui peut tomber sous la main : pierres, objets, etc. Toutefois, les armes improvisées un peu plus sophistiquées (plus grandes, plus lourdes ou plus acérées) doivent respecter davantage de critères.

Il est aisé de trouver une arme improvisée. Une attaque improvisée de base dispose d'une Allonge de 1, inflige 2 de dégâts, 1M, et dispose des Qualités Improvisé, Étourdissant et Jet (quand il s'agit d'un petit objet comme une pierre, que l'on peut lancer).

Utiliser une telle arme ne coûte rien, mais avec la permission du MJ, vous pouvez ajouter de la Fatalité pour modifier les critères d'une arme improvisée. Tout point de Fatalité ajouté vous permet d'ajouter 1 de dégâts supplémentaires ou une Qualité. Vous pouvez faire redescendre le prix demandé en Fatalité en retirant une ou plusieurs Qualités (1 point chacune) ou en passant l'arme à deux mains au lieu d'une main (1 point).

Par exemple, pour un tesson de bouteille, vous pouvez remplacer Étourdissant par Cruel 1. Il s'agit d'une opération blanche car vous retirez une Qualité (-1F) pour la remplacer par une autre (+1F). Pour un tabouret de bar, vous pouvez augmenter les dégâts à 4 (+2F) en l'attrapant à deux mains (-1F) ce qui vous coûtera un total d'1 point de Fatalité.

Le MJ est seul juge de ce qui peut être utilisé comme arme improvisée.

Cavalerie X

L'attaque est infligée depuis une monture et inflige des dégâts considérables. L'attaque inflige X dégâts supplémentaires à la cible pour chaque Effet obtenu à condition que l'attaque ait été portée au cours d'une action Charge par un personnage monté.

Contrecoup X

Les attaques avec cette Qualité sont dangereuses pour l'attaquant aussi bien que pour l'ennemi. Une attaque avec cette Qualité inflige X dégâts à l'attaquant pour chaque Effet obtenu. Ces dégâts ignorent l'Encaissement et sont du même type que ceux portés par l'attaque, sauf indication contraire.

Cruel X

Cette Qualité confère un bonus de X dégâts supplémentaires à l'attaque pour chaque Effet obtenu.

Étendu X

Cette arme est conçue pour frapper plusieurs localisations à la fois. Après avoir appliqué les dégâts normalement, refaites X jets de localisation pour chaque Effet obtenu. Toute localisation supplémentaire ainsi touchée subit la moitié des dégâts de l'attaque, arrondis au supérieur. Si un PNJ ou une créature ne fait pas appel au tableau de localisation, infligez les dégâts supplémentaires X fois.

Étourdissant X

L'attaque inflige l'état Désorienté à la cible (voir p.126) si au moins un Effet a été obtenu. L'état persiste jusqu'à la fin du prochain tour de la cible. La cible peut ignorer cette Qualité en ajoutant 1 point de Fatalité par Effet (ou en dépensant 1 point de Fatalité si c'est un PNJ).

Étreinte

En plus des dégâts infligés, l'arme utilisée peut immobiliser la cible si un ou plusieurs Effets sont obtenus. Une cible immobilisée ne peut plus se déplacer ou faire d'action, sauf pour tenter un test d'Acrobatie ou d'Athlétisme dont la difficulté est égale au nombre d'Effets obtenus. La difficulté d'une action Exploitation est réduite d'un cran contre une cible immobilisée. Si l'arme avec Étreinte est une arme de mêlée, alors le porteur de l'arme ne peut pas attaquer quelqu'un d'autre avec tant que sa cible est immobilisée. Enfin, l'attaquant ne peut pas s'éloigner de sa cible sans la relâcher. Relâcher une cible est une action gratuite.

Fragile

L'attaque perd son efficacité avec le temps. Pour chaque Effet obtenu, réduisez le nombre de du taux de dégâts de l'attaque d'1 après la fin de l'attaque. Si le nombre de tombe à 0, alors l'attaque ne peut plus être réutilisée avant d'être remplacée ou recomplétée.

Improvisé

L'objet utilisé n'est pas une arme, mais peut être employé comme tel. Cela peut être une lourde pierre, une torche, un os… Lorsque vous faites un jet de dégât avec une telle arme, les Effets ne génèrent pas de dégâts. Un objet peut être à la fois Improvisé et Cruel ; dans ce cas ces deux Qualités s'annulent. Cependant, elles ne disparaissent pas, et d'autres facteurs peuvent venir améliorer Cruel ou supprimer Improvisé.

Incendiaire X

La cible d'une telle attaque prend feu et subit l'état Enflammé pendant autant de rounds que le nombre d'Effets obtenus. À la fin de chacun de ses tours, la cible subit X de dégâts physiques sur une localisation aléatoire et autant de dégâts mentaux (ne faites qu'un seul jet). Ces dégâts ignorent l'Encaissement d'Armure. Tout Effet obtenu sur ce jet étend la durée de l'état Enflammé d'un round supplémentaire, mais un personnage peut tenter de se débarrasser de cet état normalement.

Intense

Ces attaques sont conçues pour infliger de lourds dommages à une cible et peuvent les rendre inaptes beaucoup plus rapidement. Si une attaque Intense inflige au moins un Dommage à une cible, elle inflige un Dommage supplémentaire.

Jet

L'arme peut être lancée. Lorsque votre personnage lance une arme de mêlée pourvue de la Qualité Jet, la difficulté du test d'Armes à distance n'augmente pas. Certaines armes sont marquées Jet (M), ce qui signifie qu'elles sont considérées comme des armes à distance qui peuvent être lancées à portée Moyenne.

Létalité X

L'attaque possède des propriétés nocives et persistantes. Si la cible a été affectée par une action Exploitation juste avant l'attaque, cette dernière gagne alors les Qualités Intense et Cruel X.

Mise à terre

L'attaque renverse la cible à terre si au moins un Effet est obtenu. La cible peut ignorer cette Qualité en ajoutant 1 point de Fatalité par Effet (ou en dépensant 1 point de Fatalité si c'est un PNJ).

Non létal

L'attaque inflige une pénalité temporaire plutôt que de réels dégâts. L'attaque ne peut pas infliger l'effet d'un Dommage classique, mais plutôt un état temporaire. Si l'attaque n'a aucune autre Qualité capable d'infliger un Dommage alternatif, alors elle inflige l'état Sonné (voir p.126) jusqu'à la fin du prochain tour de la cible.

Parade

L'arme est extrêmement efficace pour dévier une attaque. Lorsqu'un personnage utilise une ou plusieurs armes avec cette Qualité, le coût en Fatalité pour tenter une Réaction de Défense ou de Protection avec la compétence Parade est alors réduit de 1 (min.0).

Perforant X

Cette attaque ignore X points d'Encaissement total de la cible pour chaque Effet obtenu.

Persistant X

L'attaque a un effet délétère à moyen terme. Si au moins un Effet a été obtenu, la cible subit X de dégâts au début de chacun de ses tours pendant autant de rounds que d'Effets obtenus. Tout Effet obtenu lors de ce jet de dégâts étend la durée d'un round supplémentaire. Cet état peut être évité au moment où il est infligé en ajoutant autant de points de Fatalité que d'Effets obtenus. Par la suite, il peut être supprimé avec l'action Supprimer, ou s'estomper de lui-même avec le temps.

Redoutable X

L'attaque répand le doute et la panique, infligeant des dégâts mentaux et physiques. L'attaque inflige X dégâts mentaux à la cible pour chaque Effet obtenu, en plus des dégâts physiques déjà infligés.

Subtil X

L'attaque est discrète et n'attire pas l'attention. Tout test d'Observation effectué pour détecter une attaque avec cette arme voit sa difficulté augmenter de X crans. La différence avec Caché X réside dans le fait que cette Qualité est utilisée lorsque l'arme est employée et non lorsqu'elle est cachée.

Volée X

Cette arme à distance permet à son porteur, souvent équipé de nombreuses munitions, de délivrer de rapides volées de projectiles. Une attaque avec la qualité Volée ne consomme pas de Munitions : on considère que son porteur en a suffisamment pour le combat (sauf si une Complication devait survenir). De plus, dépenser une Charge permet d'ajouter 1d20 bonus à tout test d'attaque à Distance, ainsi que +1 de dégâts si l'attaque touche. Après un combat, les Charges dépensées peuvent être récupérées de la même façon que les Munitions.

Zone

L'attaque touche une large zone et peut toucher plusieurs cibles à la fois. L'attaque affecte automatiquement toute

cible se trouvant à portée d'Allonge de la cible initiale, plus une cible supplémentaire se trouvant à portée Courte pour chaque Effet obtenu, en commençant par la plus proche (à la discrétion du MJ). Si une ou plusieurs Complications surviennent lors d'une attaque de Zone, le MJ peut choisir une ou plusieurs cibles parmi les alliés du PJ, pourvu qu'elles se trouvent dans la même zone. Les cibles peuvent tenter des Réactions de Défense de niveau *Délicat* (D2) pour éviter l'attaque de Zone, mais celles-ci doivent être résolues indépendamment. Une Réaction de Défense réussie ne protège que son auteur.

ARMURE

L'armure est la partie de votre tenue qui vous protège des dommages physiques, de la simple veste matelassée de marin argosséen à l'armure de plates complètes du roi de Némédie. On distingue quatre niveaux d'armure : vêtements épais, armure légère, armure lourde, et armure très lourde. Une armure peut être constituée de nombre de tenues et protections. Cette section couvre les différents types d'armures que vous pouvez rencontrer, selon les régions et royaumes que vous traverserez.
L'armure vous fournit surtout une valeur d'**Encaissement** permanent contre les attaques physiques. Chaque pièce d'armure fournit un Encaissement pour une ou plusieurs localisations. Lorsqu'un personnage porte plusieurs pièces d'armure, seule la valeur la plus élevée compte pour chaque localisation (voir p.156). En d'autres termes, l'Encaissement de l'armure ne se cumule pas sur une même localisation. Quand une armure protège les bras ou les jambes, elle comprend des gants ou des bottes, même si ces parties sont nécessairement moins protégées que le reste de l'armure. Seule une armure lourde (ou très lourde) fournit une protection significative des pieds et des mains ; à défaut, on considère qu'il s'agit de simples gants et bottes de cuir, dans le meilleur des cas.



Armure légère   Armure lourde

VÊTEMENTS ÉPAIS

Une veste matelassée, un gambison, une fourrure épaisse, une tunique de peau, un habit de cuir… ce genre de tenue fait partie de la plus faible catégorie d'armure, qui fournit un minimum de protection, et peut se porter sous une armure plus épaisse. C'est pourquoi les autres armures prennent en compte la protection apportée par les vêtements ; en cas d'urgence, un guerrier peut tout à fait enfiler les vêtements qu'il porte normalement sous son armure pour bénéficier du même niveau de protection que ceux des vêtements épais. Les vêtements épais ne sont pas une armure à proprement parler et ne peuvent pas être sacrifiés comme les autres types d'armure (voir p.121-122) ; un coup pris en travers d'un vêtement ne le rend pas inutilisable pour autant.

ARMURE LÉGÈRE

Une tenue d'armure légère est renforcée de plaques de métal ou de cuir, ou traitée de manière à être plus rigide et plus résistante. Une armure légère est moins confortable qu'un vêtement épais, mais permet d'échapper à la plupart des inconvénients de l'armure lourde (poids, encombrement, inconfort, etc.).

Une armure de cuir peut elle-même être renforcée par des anneaux de métal cousus dans le cuir, voire des clous. Certaines brigandines légères comportent des plaques de métal rectangulaires glissés devant ou derrière le cuir. Une armure lamellaire utilise la même méthode, en faisant chevaucher les lamelles les unes sur les autres. De telles armures sont prisées des mercenaires sans le sou, de la milice urbaine et des brigands, car elles coûtent bien moins cher que les armures complètes portées par les vétérans endurcis.

Enfin, les peuples des contrées désertiques ou arides portent souvent l'armure légère, de même que les marins ou pirates, peu enclins à porter une armure lourde qui les entraînerait au fond de l'océan.

ARMURE LOURDE

Il existe de nombreux types d'armures lourdes. Chaque armure est étudiée pour résister au mieux aux différentes menaces qu'elle va subir : flèches, carreaux, lames, coups…

ARMURE							
Type d'armure	Objet	Couvre	Encaissement	Qualités	Disponibilité	Coût	Encombrement
Vêtements épais	Gambison	Torse et Bras	1	–	1	2	1
Vêtements épais	Jambières	Jambes	1	–	1	1	1
Armure légère	Brigandine complète	Torse et Bras	2	–	2	8	3
Armure légère	Demi-brigandine	Torse	2	–	2	4	2
Armure légère	Manches de brigandine ou jambières	Armes ou Jambes	2	–	2	4	2
Armure légère	Manche de brigandine ou jambière	Un seul membre	2	–	2	2	1 chacun
Armure lourde	Haubert ou Manteau lourd	Torse, Armes, Jambes	3	Lourde ou Bruyante	3	18	3
Armure lourde	Surcot lourd	Torse	3	Lourde ou Bruyante	3	6	2
Armure lourde	Cotte lourde	Torse et Bras	3	Lourde ou Bruyante	3	12	2
Armure lourde	Manche ou Jambière lourde	Un seul membre	3	Bruyante	3	3	1 chacun
Armure très lourde	Cuirasse	Torse	4	Très lourde	4	8	3
Armure très lourde	Plaques de bras ou jambe	Un seul membre	4	Très lourde	4	4	1 chacun
Armure très lourde	Armure de plates complète	Tout	4	Très lourde	4	28	7
Vêtements épais	Coiffe de cuir	Tête	1	–	1	1	–
Armure lourde	Casque ou coiffe	Tête	3	Lourde	3	3	2
Armure très lourde	Heaume	Tête	4	Très lourde	4	4	2

On distingue l'armure de mailles, l'armure d'écailles et la cotte de plates, chacune d'entre elle incorporant souvent les éléments d'un autre type d'armure, d'armure légère, ou de vêtements épais.

L'armure de mailles est constituée d'un ensemble d'anneaux de métal reliés entre eux pour former un vêtement : tunique, corselet, capuche, veste, pantalon, ou cotte, toujours portés par-dessus une couche de vêtements matelassés ou de cuir. Les mercenaires ou les soldats qui ne vivent pas que du combat apprécient ce type d'armure, très flexible bien qu'un peu bruyante ; seuls les hommes les plus discrets sont capables de se mouvoir sans bruit avec. Par défaut, une armure de mailles a la Qualité Bruyante.

L'armure d'écailles est formée d'écailles de métal rivetées ou cousues sur un vêtement de coton ou de cuir de manière à se chevaucher. Elles sont souvent organisées en rangées serrées, comme les tuiles d'un toit. Ce type d'armure est plus rigide mais aussi plus lourd qu'une cotte de mailles ; les ensembles complets sont aussi lourds qu'une armure de plates aquilonienne. Certains mercenaires portent pourtant des écailles en plus de mailles pour compenser les faiblesses des deux types d'armures. Une armure d'écailles a la Qualité Lourde.

La cotte de plates (une version plus lourde de la brigandine) se porte souvent en plus de jambières d'écailles ou de mailles, ou par-dessus une brigandine. Une telle armure consiste en plusieurs plaques de métal rivetées ou cousues sur du cuir. Il en existe de types variables, de la brigandine renforcée au plastron segmenté. Comme l'armure d'écailles, une cotte de plates a la Qualité Lourde. C'est l'armure de prédilection des chevaliers, en raison de son excellent niveau de protection.

Ces armures sont l'apanage des gens d'armes ; la plupart des guerriers choisissent de porter un casque en plus de leur armure pour protéger leur tête. Porter une armure est très inconfortable au quotidien, aussi une personne en armure

> ***"Sur son ordre, ils apportèrent une cuirasse pour remplacer la cotte de mailles de Conan : gorgerin, solerets, épaulières, jambières, cuissots et salade. Lorsque Yasmela tira une nouvelle fois le rideau, c'est un Conan en acier poli qui se tenait devant son auditoire. Vêtu d'une armure de plates, la visière relevée et son visage mat assombri par les plumes noires qui ondoyaient au-dessus de son casque, il émanait de sa personne une impression de force farouche que même Thespides nota, à contrecœur. Une plaisanterie mourut sur les lèvres d'Amalric."***
>
> **— Le Colosse Noir**



lourde est nécessairement vue comme en train de préparer un combat imminent. La protection qu'une armure lourde offre a un prix : une armure lourde peut faire augmenter la difficulté d'un test d'Acrobatie, d'Athlétisme ou de Furtivité, en fonction des circonstances et de l'activité entreprises.

ARMURE TRÈS LOURDE

La protection suprême du guerrier est l'armure de plates complètes, aussi appelé harnois. Un harnois est formé de plaques de métal reliées entre elles et ajustées à leur porteur ; il s'agit d'un équipement sur mesure réservé aux plus fortunés. Passer une telle armure requiert du temps et bien souvent, l'aide d'une autre personne. Princes et rois disposent en général de plusieurs assistants pour cette tâche. Une telle armure est extrêmement lourde, mais pas autant qu'une armure d'écailles ; de plus, la répartition du poids permet une rapidité de mouvement inattendue sous une apparence pataude. L'armure offre un tel niveau de protection que peu d'armes peuvent blesser son porteur, sauf à porter un coup direct sur une partie exposée ; à défaut, il faudrait traverser deux épaisseurs de métal et une épaisseur de cuir pour enfin trouver la chair. Un harnois a la Qualité Très Lourde et est rarissime en raison de son coût prohibitif de fabrication.

Un heaume est un casque complètement fermé ; les chevaliers aquiloniens ou les nordiques l'affectionnent particulièrement, les seconds y adjoignant souvent des cornes ou des ailes.

QUALITÉS D'ARMURE

Les armures peuvent disposer des Qualités suivantes.

Bruyante

Tenter de rester furtif avec une telle armure a de grandes chances d'échouer. Si votre personnage porte une armure Bruyante sur deux localisations ou plus, la difficulté de tous les tests de Furtivité augmente d'un cran. Si vous n'utilisez pas les localisations, on considère que l'armure couvre tout le corps, et augmente systématiquement la difficulté.

Lourde

Toute activité autre que le combat est épuisante et difficile. Si vous subissez un point de Fatigue alors que votre personnage porte une armure Lourde sur trois localisations ou plus, vous subissez un point de Fatigue supplémentaire. Si vous n'utilisez pas les localisations, on considère que l'armure couvre tout le corps, et augmente systématiquement la Fatigue.

Très Lourde

L'armure est considérée comme Lourde et Bruyante. Un ensemble complet augmente l'Encaissement de Courage de son porteur de 2, car l'armure confère une sensation d'invincibilité. Pour une efficacité maximale, une armure Très Lourde doit être fabriquée sur mesure. Un ensemble complet d'armure Très Lourde fabriqué sur mesure étend l'Allonge à 2, même sans arme, ce qui donne un avantage significatif à son porteur lors d'un combat rapproché.

COUCHES D'ARMURE

La plupart des types d'armure comprennent plusieurs couches de différents matériaux : de larges plaques de métal chevauchent des plaques plus petites, elles-mêmes fixées sur du cuir matelassé, etc. Porter plusieurs couches d'armures augmente les pénalités infligés par ces types d'armure, mais ne fournit pas d'Encaissement supplémentaire. Si malgré cela, un personnage souhaite porter plusieurs armures l'une sur l'autre, les règles suivantes s'appliquent :

- Il est possible de porter deux types d'armure uniquement si elles sont de type différent : ainsi, il est possible de porter des vêtements épais sous une armure lourde, mais il est impossible de porter deux armures d'écailles (armure lourde).
- Le type d'armure qui fournit le moins de protection est toujours porté sous celui qui en fournit davantage.

BARDE						
Objet	**Couvre**	**Encaissement**	**Type d'armure**	**Disponibilité**	**Coût**	**Encombrement**
Barde légère	Corps, Cou, Tête	1	Armure légère	3	5	8
Barde lourde	Corps, Cou, Tête	2	Armure lourde	4	8	12
Barde très lourde	Corps, Cou, Tête	4	Armure très lourde	5	12	16

- Lorsqu'un personnage porte plusieurs armures, l'ensemble est considéré comme une armure Lourde. Si une des armures est déjà Lourde, l'ensemble est considéré comme une armure Très Lourde.
- Lorsqu'un personnage porte plusieurs armures sur une même localisation et qu'il sacrifie l'armure sur cette localisation (voir p.121-122), il ne sacrifie que la partie d'armure exposée. L'armure qui se trouve en dessous reste intacte.
- Porter plusieurs couches d'armure peut faire augmenter la difficulté de certains tests qui demandent de la souplesse ou de la furtivité ; le MJ décide ce qu'il en est en fonction des types d'armure portés.

COÛTS D'ARMURE

Le prix et l'usage d'une armure varie d'une contrée à l'autre : dans certaines régions, tout soldat en reçoit une par défaut ; dans d'autres, l'armure doit être achetée ou prise sur un champ de bataille. La valeur de Disponibilité donnée correspond au niveau d'Encaissement qu'une armure procure. *Par exemple, la Disponibilité d'un manteau lourd est de 3, comme celle d'une coiffe. Il faudra donc faire deux tests de Société séparés pour trouver chacun de ces éléments*.

La valeur d'Encombrement fournie ne sert que si l'armure est transportée. Porter une armure sur soi ne compte pas dans la Limite d'Encombrement d'un personnage (voir p.137) : les pénalités sont déjà intégrées dans la Qualité de l'armure.

ARMURE DES MONTURES

Au combat, seuls les destriers sont capables de suivre les ordres de leur cavalier (voir p.327). Ces montures exceptionnelles sont dressées pour ne pas céder à la panique et obéir en toutes circonstances. La plupart des chevaux fuient devant l'odeur du sang, le fracas du combat et les cris d'agonie, mais les destriers y sont habitués. Ce sont des montures hors de prix, chez qui toute blessure peut être fatale ; il est donc fréquent qu'ils portent une protection au combat. L'armure d'une monture s'appelle une barde, dont les différents types sont donnés dans le tableau ci-dessus. Une barde se fabrique de la même manière qu'une armure, si ce n'est qu'elle s'adapte au physique de son porteur équin.

Les bardes légères sont faites de plaques de cuir bouilli et traité, parfois renforcées de clous ou d'anneaux de métal ; le tout peut être recouvert d'un tissu que l'on appelle le caparaçon, qui couvre l'intégralité des flancs du cheval. Les bardes lourdes sont constituées d'écailles ou de mailles, réhaussées de plaques de métal segmenté. Les bardes très lourdes sont exclusivement constituées de larges plaques de métal portées sur une brigandine et maintenues par de solides mailles. Les rênes sont également renforcés de chaînes de métal pour empêcher l'ennemi de les couper, ce qui empêcherait le cavalier de diriger sa monture. Les armures les plus lourdes sont finement ouvragées et portées par-dessus ou par-dessous un caparaçon aux couleurs de la maison de leur propriétaire, décoré de soieries et de velours tissés de fils d'or.

Comme son pendant humain, la barde ne compte pas dans la Limite d'Encombrement de la monture.





"– Même les arts qui sont pour toi de la sorcellerie sont gouvernés par des lois cosmiques, répondit l'homme au turban vert. Ce sont les étoiles qui gouvernent ces actes, comme elles en gouvernent d'autres. Même mes maîtres n'ont pas le pouvoir d'influencer les étoiles. Ils ne pouvaient pas accomplir cette nécromancie avant que les astres soient correctement alignés."

— Le Peuple du Cercle noir





CHAPITRE 7

SORCELLERIE

La sorcellerie promet savoir et puissance pour qui osera s'aventurer sur ses terribles chemins. Elle corrompt ses pratiquants en les mettant au contact de démons, dieux et monstres qui formulent des exigences terrifiantes, et ne tolèrent pas l'échec. Les réponses qu'offrent un tel art ne sont ni rapides, ni universelles ; mais la plupart du temps, le pouvoir seul est une motivation suffisante. La sorcellerie ne fait tourner aucun moulin, ne produit pas de grain, et n'est pas à la portée du premier venu : il n'y a rien de banal dans sa pratique. Entourée de mystère, de danger, et de la puissance brute des Ténèbres Extérieures, elle n'est abordée que par une poignée d'adeptes, maîtrisée par de rares élus, et crainte de tous, sinon ceux dont l'âme est déjà perdue.

La sorcellerie commence à petits pas : un apprenti trouve un tome obscur et oublié, ou une vieille formule alchimique, et découvre le moyen de fabriquer quelque amulette ou substance magique : la sorcellerie la plus basique qui soit. De là naît un sentiment de pouvoir qui mène inévitablement à la corruption puis à la folie. Ceux qui ne parviennent pas à résister au soudain afflux de puissance conféré par la sorcellerie se mettent à chercher de quoi l'alimenter par tous les moyens, se procurant des parchemins ou tomes maudits oubliés des hommes, et prêts à se prosterner auprès d'un maître pour assouvir leur soif de pouvoir.

Il n'existe pas de pratique “éclairée” de la sorcellerie, et tout sorcier en devenir parcourt le chemin de la damnation. Quelle que soit la voie choisie, autodidacte ou au sein d'une tradition, les apprentis sorciers se font de moins en moins nombreux au fil des ans. Certains ne supportent pas la charge infligée à leur esprit, tandis que d'autres sont incapables de surmonter les dilemmes éthiques que leur fait subir leur art. Certains échouent et sont bannis par leur maître, mais gardent des traces de leur vie passée au service de la sorcellerie, se livrant à des pratiques de charlatan douteuses ; d'autres renoncent complètement aux promesses de puissance des arts ténébreux pour reprendre une vie normale. Les derniers, enfin, ne se détournent jamais du chemin de la sorcellerie.

TRADITIONS DE SORCELLERIE

Bien que la connaissance des arts sorciers se dévoile souvent par accident ou par intuition, un sorcier ne devient sorcier que par deux moyens : soit de manière autodidacte, soit en suivant une tradition occulte et millénaire. Dans les deux cas, une simple rencontre peut déclencher l'étincelle.

Apprendre au sein d'une tradition est plus efficace ; de jeunes et talentueux élèves profitent des leçons de leurs aînés, soit comme apprentis de l'art sorcier, soit comme novices d'un ordre religieux, voire les deux à la fois. De longues heures d'apprentissage sont nécessaires pour mémoriser les arcanes, les rituels ésotériques et les exercices spirituels nécessaires pour atteindre l'état d'esprit paradoxal et la concentration intense requise pour que l'esprit saisisse l'essence même de la sorcellerie. Beaucoup sont incapables de faire face à ces exigences. Lorsqu'ils survivent à leur endoctrinement ou ne sombrent pas dans la démence, la plupart des étudiants suivent les conseils de leurs maîtres, et se cantonnent au dogme établi par les anciens qui ont ouvert la voie avant eux. D'autres, dans des voies arcaniques plus sombres, n'ont besoin d'aucune aide pour voir leur chemin tout tracé devant eux, guidant leur pèlerinage dans le monde ésotérique de la sorcellerie.

Les traditions de sorcellerie de l'Âge hyborien sont nombreuses. Certaines sont millénaires, d'autres plus récentes, influencées par la culture autant que par la religion. La plupart des sorciers apprennent la magie de leur région d'origine ; la liste suivante décrit les branches les plus évidentes relevant des traditions de différentes contrées. Il s'agit plus de grandes catégories que de groupes spécifiques, et tout personnage s'adonnant à la sorcellerie doit plutôt considérer que la tradition qu'il épouse est définie par ses pairs, ses mentors, ou ses protecteurs. L'allégeance à une tradition n'est pas exclusive et il n'est pas rare que les sorciers mènent leur barque mystique sur plusieurs rivières à la fois.

“Je ne suis plus prêtre de Mitra, lui répondit Orastes. J'ai été chassé de mon ordre du fait de mes incursions dans la magie noire. Sans Amalric ici présent, on m'aurait sans doute brûlé comme sorcier. Cela m'a cependant permis de poursuivre mes études. J'ai voyagé en Zamora, en Vendhya, en Stygie, et j'ai séjourné dans les jungles hantées de Khitaï.”

— L'Heure du dragon

Chaque description comprend les sorts communément utilisés par les membres de la tradition correspondante (voir liste des sorts p.172), un choix de protecteurs envisageable (voir p.169), les compétences susceptibles d'être mises en avant, et le comportement ou les attitudes relevant de cette tradition.

- **Sorcellerie occidentale :** les adeptes de la sorcellerie dans les royaumes hyboriens moyens tels que l'Aquilonie, la Némédie, la Brythunie, Ophir, le Koth, la Corinthie, l'Argos et la Zingara

apprennent en général leur magie au sein d'un apprentissage traditionnel mené par un mentor ou un protecteur, quand ils ne scellent pas directement un pacte avec une ou des entités surnaturelles. Ils se concentrent sur des sorts tels que *Voyage atavistique* ou *Invocation horrifique*, et des sorts de nécromancie tels que *Apaisement des morts* ou *Réanimation des morts*. Les sorciers occidentaux sont particulièrement versés dans l'art de l'alchimie et les artifices alchimiques. Ils sont les plus enclins à déguiser la véritable nature de leur pouvoir sous des masques et des faux-semblants, et s'entourent souvent de livres et de parchemins qu'ils consultent pour chercher des artefacts magiques et des rituels oubliés. C'est ainsi qu'ils cherchent à accroître leur puissance. Thoth-Amon, Tsotha-lanti et Pelias en sont des exemples connus.

- **Sorcellerie orientale :** les sorciers de l'est, et surtout de Khitai et de Vendhya, entretiennent des traditions magiques fort anciennes avec des conditions d'entrée très strictes. Ils ne partagent que rarement leur savoir avec des étrangers ou des amateurs. Les Voyants Noirs de Yimsha sont des adeptes de cette tradition. Ils ont tendance à préférer les sorts ayant trait à l'existence corporelle ou spirituelle tels que *Pérégrinations astrales, Démembrement, Asservissement ou Hantise de l'esprit*. Ce sont aussi d'excellents alchimistes (particulièrement avec les pollens et leurs dérivés) qui utilisent de nombreuses techniques telles que le mesmérisme et l'astrologie pour augmenter les effets et la portée de leurs sorts. De nombreux sorciers orientaux revêtent une apparence humble, presque ascétique, et ne laissent pas paraître l'étendue de leurs pouvoirs. Ils n'utilisent que rarement des artefacts ou des talismans. Salomé, Khemsa et le Maître de Yimsha suivent cette tradition.
- **Théurgie :** la théurgie est la magie des dieux : on dit que son pouvoir émane de sources divines, et que seule la permission céleste permet à un mortel de s'en emparer. De nombreux sorciers des royaumes occidentaux pratiquent cette forme de magie en tant que prêtres, et on la trouve communément autour des églises ou cultes bien établis : l'église de Mitra (solidement implantée), le culte secret d'Asura, ou même le culte maudit de Set, protecteur de la Stygie. Les membres des traditions théurgiques sont



spécialisés dans la fabrication d'objets alchimiques, par exemple des talismans à la gloire de leur(s) dieu(x), et passent de longues heures à prier, méditer ou accomplir des rituels complexes. Bien souvent, ils vénèrent leur dieu ou son avatar comme un protecteur. Ils privilégient les sorts tels que *Voyage atavistique*, *Faveur des dieux* et *Hantise de l'esprit*. Certains prêtres utilisent *Invocation horrifique* pour appeler des servants divins. Hadrathus et Orastes (et peut-être Yara) obéissent à ces traditions.

- **Chamanisme :** Pratiqué dans les Royaumes Noirs et les contrées voisines au sud de la Stygie, ainsi que dans le nord des Terres Sauvages Pictes, le chamanisme suit une tradition millénaire d'un âge antérieur à la civilisation elle-même. Ses pratiquants communient avec les esprits ancestraux, invoquent des bêtes et des créatures monstrueuses, et infligent des malédictions à leurs ennemis. Les jeunes chamanes apprennent la sorcellerie auprès des anciens, qui eux-mêmes avaient fait des pactes avec les entités chtoniennes de la forêt ou avec les Ténèbres Extérieures. Les sorts couramment utilisés sont *Communion avec la nature, Forme bestiale, Furie des éléments, Apaisement des morts, Réanimation des morts, Invocation horrifique, et Vent malfaisant*. Ils utilisent souvent leur Survie en soutien de leur magie. Zogar Sag est un chamane picte renommé.
- **Druidisme :** cette forme de magie est aussi subtile que répandue, à tel point qu'elle n'est même pas identifiée comme telle à l'Âge hyborien. Les druides, comme les chamanes, l'apprennent auprès des anciens, et le transmettent aux plus jeunes. Ils utilisent des sorts tels que *Communion avec la nature, Apaisement des morts, Invocation horrifique, et Vent malfaisant*. Les druides sont parfois à peine plus que de simples rebouteux, qui pratiquent leur art avec des compétences aussi variées que l'Alchimie, le Dressage, le Soin ou la Survie. Ils ont très souvent des familiers (voir p.309). La sorcière aquilonienne Zelata est une fidèle de cette tradition.
- **Magie achéronienne :** cette forme de magie a quasiment disparu du monde connu, et n'est apprise que par les sorciers les plus doués et les plus téméraires. Eux seuls sont assez fous pour se corrompre auprès des anciens rois-sorciers d'Achéron pour apprendre leur savoir oublié. Une telle magie est à peine possible dans l'Âge hyborien, mais un sorcier qui la maîtrise est un ennemi redoutable. Il maîtrise des sorts tels que *Pérégrinations astrales*, *Asservissement, Furie des éléments, et Invocation horrifique*. Les secrets de l'alchimie achéronienne sont méconnus, mais il est probable qu'ils soient aussi puissants et terrifiants que ceux de la sorcellerie achéronienne, même s'ils sont sans doute oubliés depuis longtemps. Xaltotun est l'exemple type du sorcier achéronien.

Un sorcier sera nécessairement influencé par le type de tradition qu'il choisit, mais ces catégories ne sont pas restrictives. Nombre de sorciers cherchent des voies de puissance alternatives et apprennent des formes de magie qui leur sont normalement interdites en voyageant. Parfois, ils étudient une tradition, puis s'en libèrent pour devenir autodidactes, ou font le chemin inverse. Un sorcier est libre de choisir la voie qui lui convient, et les traditions présentées ci-contre doivent servir d'inspiration mais aucunement de contrainte. Les sorts proposés ne sont pas exclusifs : ils représentent plutôt le choix classique des sorciers qui suivent la tradition qui leur est associée.

> ***"Il ne nous est pas possible de douter qu'il s'agisse bien de Xaltotun de Python, dit Hadrathus. C'est lui, et personne d'autre, qui a fait s'écrouler les falaises à Valkia, grâce à ses maléfices qui permettent de mettre les êtres élémentaires de la terre à son service..."***
>
> **— L'Heure du dragon**

LE RÉPERTOIRE DU SORCIER

La sorcellerie est un art dangereux, qui exige de lourds sacrifices. C'est pourquoi un sorcier ne doit pas se reposer entièrement sur la puissance brute de la magie, et développer des ressources et capacités supplémentaires pour la compléter, voire la remplacer. L'erreur des novices est de faire la démonstration de leur pouvoir sur un coup de tête, révélant à leurs ennemis, leurs rivaux et leurs alliés un aperçu bien trop précis de leurs aptitudes. Un sorcier prudent, en revanche, cherchera toujours à cacher la véritable nature et l'étendue de sa puissance, laissant ses ennemis dans l'expectative.

Les capacités, compétences et techniques suivantes peuvent garder un sorcier en vie bien plus longtemps que n'importe quel sort ou artefact en sa possession.

SAGESSE

Le sorcier avisé sait que l'aura de sa réputation et sa fine connaissance des arcanes suffisent à impressionner l'ennemi, sans qu'il soit nécessaire de passer de coûteux pactes avec d'obscures puissances au clair de lune – une erreur que commettra le novice, qui pense que seule la magie véritable

lui sera utile. La sagesse est l'art de connaître les limites du savoir, de rester silencieux et attentif, et de laisser les autres répondre aux questions qu'ils n'osent pas poser. Il est bien plus avantageux de cultiver subtilement sa réputation de sorcier que de faire montre de sa puissance brute, qui trahirait l'absence de sagesse – et par extension, de pouvoir.

ALCHIMIE ET ARTISANAT

L'Alchimie peut être utilisée pour créer du bronze ou de l'acier, pour fabriquer des verres grossiers ou pour identifier un métal à partir de la couleur d'une flamme. Lorsqu'un sorcier se tourne vers l'alchimie, il peut fabriquer des *artifices alchimiques* (voir p.163) capables de délivrer de puissants effets. Chaque artifice alchimique relève d'une formule apprise et maîtrisée par le sorcier, un talent individuel de la compétence Alchimie. Certains sorciers se spécialisent même dans ce genre de discipline, progressant sur cette voie plutôt que sur celle de la sorcellerie. Les artifices alchimiques produisent des effets similaires à ceux d'un sort, si ce n'est qu'ils se présentent sous la forme d'un objet ou d'une substance. Ce ne sont pas des effets "magiques" à proprement parler ; il s'agit plutôt de réactions chimiques méconnues.

"Tsotha lui montra le gros anneau à la forme curieuse qu'il portait à l'index. Il pressa ses doigts les uns contre les autres, et un minuscule aiguillon d'acier jaillit sous l'anneau, comme une langue de serpent."

— La Citadelle écarlate

L'Artisanat permet à un sorcier de lier un artifice alchimique à un contenant qui permet une utilisation pratique ; la plupart du temps, un globe de verre fait l'affaire, isolant l'artifice de l'air extérieur. Toutefois, il existe autant de solutions de stockage que de sorciers, toutes plus ingénieuses les unes que les autres. Quand un sorcier n'a pas le temps de se préoccuper d'aussi basses considérations matérielles, il peut déléguer cette tâche à un expert. Les sorciers les plus créatifs méritent toute l'attention du MJ, qui ne doit pas hésiter à récompenser cette créativité.

L'Alchimie peut être utilisée par n'importe quel personnage, même non-sorcier. La plupart des artifices alchimiques trouvés sur le marché sont fabriqués par des alchimistes amateurs qui se contentent d'en faire commerce plutôt que de s'en servir. Tout personnage disposant de la compétence Alchimie peut fabriquer les artifices disponibles dans le commerce. Ces substances et amulettes sont bien plus faibles que les créations d'un véritable sorcier, mais elles peuvent impressionner les esprits naïfs. Tout alchimiste et tout sorcier sait qu'aux yeux du profane, une simple démonstration scientifique habillée de ruse passe pour de la sorcellerie. Mais la sorcellerie véritable existe également, et les authentiques sorciers évoluent dans des royaumes bien au-delà de la portée des simples mortels, même s'ils doivent en payer le prix.

PERSUASION

Une fois qu'un personnage a clairement été identifié comme un sorcier, la moindre menace ou parole qu'il prononce peut suffir à asseoir son autorité, ou désamorcer une situation conflictuelle avant qu'elle ne s'envenime. La compétence Persuasion n'est pas un prérequis pour la Sorcellerie, mais elle peut se révéler précieuse pour un sorcier en devenir. Avec suffisamment de persuasion, un sorcier peut vivre comme un roi tout en assemblant les ressources nécessaires à l'accomplissement de son art. Il n'est pas rare que les sorciers se joignent à la suite de quelque noble, prince ou roi, se reposant sur les autres pour soutenir leurs efforts magiques et pour les défendre de périls physiques. De nombreux sorciers ont allumé la flamme de l'ambition chez des conjurés se rêvant roi ou reine de leur pays, arguant de présages encourageants pour une insurrection. En faisant appel à quelques artifices alchimiques, même le plus médiocre des magiciens peut passer pour un redoutable sorcier. Il est bien moins coûteux d'user de mots mielleux et de belles promesses plus ou moins sincères que de livrer son âme aux forces des Ténèbres Extérieures.

DRESSAGE ET SURVIE

Un bon sorcier se doit de connaître les dangers du monde qui l'entoure. Comme pour la plupart des règles de la sorcellerie, l'approche la plus prudente est celle qui dépense le moins d'énergie et présente un minimum de risques. Il est sans doute plus efficace et moins risqué de savoir où trouver une créature et d'en faire une alliée, que d'invoquer une bête depuis le néant en espérant la contrôler. Un sorcier astucieux saura même hypnotiser une créature exotique et faire croire à l'assistance qu'elle vient des royaumes éthérés, répondant à l'appel de ses pouvoirs. Une créature invoquée

"J'ai recueilli Thak lorsqu'il était bébé, et il a appris ce que je lui ai enseigné bien plus rapidement et avec bien plus d'attention que n'importe quel animal. Il était tout à la fois mon garde du corps et mon domestique. Mais j'ai oublié qu'étant en partie un homme, il ne pouvait pas devenir une simple ombre de moi-même, comme l'aurait été un autre animal. Apparemment son cerveau semi-bestial a conservé des vestiges de haine, de rancœur et d'une certaine forme d'ambition animale."

— Nabonidus, La Maison aux trois bandits

est en général asservie uniquement pour une courte période et demande des conditions spécifiques, alors qu'un animal capturé et dressé, comme un primate ou un serpent géant, peut rester un allié fidèle tant qu'il est suffisamment nourri et soigné ; certaines créatures, cependant, présentent des dangers particuliers, et leur loyauté ne doit pas être tenue pour certaine.

L'art de l'alchimie requiert l'utilisation de substances rares ou exotiques, et tout sorcier qui s'y intéresse un peu fera de son mieux pour cultiver ses compétences de Survie, afin de mieux comprendre la nature qui l'entoure. De plus, une telle connaissance lui permettra de se servir de son art sorcier de manière plus judicieuse. En étudiant l'environnement, un sorcier avisé saura comment minimiser ses efforts pour déclencher les effets les plus impressionnants. Provoquer une avalanche titanesque est toujours plus facile et moins contraignant si l'on a pris soin de repérer l'endroit où le moindre effort emportera la montagne toute entière…

ARTIFICES ALCHIMIQUES

Un **artifice alchimique** est un objet ou une substance obtenue par alchimie. Il n'a techniquement rien de magique, mais passe pour magique aux yeux du profane. Il est plus facile de trouver un artifice que de conjurer de véritables forces surnaturelles, même si certains artifices sont suffisamment rares pour susciter la crainte ou la prudence. Il n'existe pas de boutiques de magie qui permettraient de se procurer ce genre d'article, et rares sont les commerçants qui les alignent sur leurs étals. Chaque artifice remplit un but précis, et toute personne non initiée qui souhaite s'en procurer un devra le faire fabriquer ou l'acheter au prix fort, en prenant tous les risques que cela implique.

LISTE DES ARTIFICES

Le présent chapitre donne la recette des sept artifices alchimiques ci-dessous : ils sont regroupés dans ce cadre pour référence.

- **POUDRE EXPLOSIVE : poudre combustible qui peut être enflammée et/ou lancée (p.164).**
- **POUDRE AVEUGLANTE : fine poudre ou sable à jeter au visage de l'ennemi (p.164).**
- **LIQUIDE INCENDIAIRE : liquide inflammable, potentiellement explosif (p.164).**
- **VERRE D'UPAS : résine de l'arbre upas, durcie et solidifiée pour former du verre (p.165)**
- **TISSU RENFORCÉ : vêtement, tissu ou armure renforcé(e) de suc d'upas (p.164).**
- **TALISMAN : objet magique qui dispose d'un effet particulier (p.167)**
- **POLLEN DE LOTUS : ensemble de préparations à base de lotus, aux usages multiples (p.167).**

FABRIQUER UN ARTIFICE ALCHIMIQUE

C'est en mélangeant différents ingrédients dans les bonnes proportions que l'on obtient un artifice alchimique. Les ingrédients eux-mêmes sont en général faciles à obtenir, mais rares sont les individus capables de les assembler. La plupart des ingrédients peuvent être achetés entre deux aventures (voir *Repos* p. 287), mais certains doivent être fabriqués ou raffinés par l'alchimiste lui-même.

Une fois en possession des éléments requis, il peut tenter un test d'Alchimie pour convertir les ingrédients en artifice alchimique. En temps normal, c'est au cours

INGRÉDIENTS

Plusieurs talents de l'arbre de la compétence Alchimie demandent d'utiliser diverses substances pour créer des artifices alchimiques. Ces substances sont les *ingrédients*. Il s'agit d'un terme générique destiné à éviter au MJ et aux joueurs de se perdre dans des formules détaillées. Ainsi, plutôt que de noter indépendamment chaque objet, substance ou fragment récolté, un joueur peut les noter comme ingrédients génériques qui lui permettront de créer des artifices alchimiques, sans avoir besoin de décrire à chaque fois l'élément précis qu'il utilise dans une recette.

Le MJ peut demander un test d'Alchimie *Commun* (D1), modifiable selon les circonstances, lorsqu'un ingrédient spécifique est demandé, ou lorsque certains ingrédients sont rares. Malgré ce système générique, le MJ et les joueurs sont encouragés à apporter un aspect narratif à leur aventure lorsqu'ils utilisent leurs ingrédients, plutôt que de se cantonner à leur représentation abstraite. Ainsi, un joueur qui utilise 6 ingrédients pour un artifice peut laisser libre cours à son imagination en assemblant *"une pincée de nacre, un soupçon de vert-de-gris, un morceau d'écorce barbue de saule, un éclat de braise, une molaire de félin, et une larme de venin de cobra"* – le résultat sera le même, mais l'immersion dans l'aventure en sera renforcée. Lorsqu'aucun coût n'est indiqué, un artifice nécessite 1 ingrédient.

des temps morts que l'alchimiste fabrique ses artifices, en faisant bien attention à répertorier chaque élément. Pour les alchimistes plus méthodiques qui s'organisent en amont, le MJ peut proposer la règle optionnelle des Ingrédients présentée précédemment (voir *Ingrédients* p.163). Tous les artifices alchimiques nécessitent 1 ingrédient par défaut, sauf si un nombre précis est donné.

Tout personnage avec la compétence Alchimie peut fabriquer un artifice alchimique *Simple* (D0), mais il est impossible de réussir des artifices de difficulté supérieure sans le talent approprié.

Poudre explosive

Une seule poignée de **poudre explosive** suffit à générer un vif éclair et une détonation assourdissante. Il est possible de fabriquer des mixtures plus puissantes en y intégrant de la poudre barud purifiée, chauffée au feu d'un volcan. Il existe bien des recettes de poudre explosive ; plus la recette est difficile, plus la poudre sera destructrice.

Poudre aveuglante

Il n'est pas difficile de fabriquer de la **poudre aveuglante** une fois que l'on en connaît les secrets. On en distingue trois types : le sable, la poussière parfumée, et les sels brûlants.

Le sable fin, ou la poussière, forment la poudre aveuglante la plus basique. Son usage provoque une sensation de brûlure et des larmes, mais ne causera qu'un bref instant de panique, sauf si elle est jetée droit dans les yeux. Si l'alchimiste veut intimider sa cible ou causer des dégâts durables, il emploiera une mixture complexe de sable coloré et parfumé, qui va adhérer aux yeux de sa victime et lui brûler les sinus.

Les poudres aveuglantes les plus dangereuses sont les sels brûlants. Au moindre contact avec la peau, ils peuvent provoquer des irritations ou même des abcès, aussi est-il nécessaire de les manier avec précaution. On dit que les sels les plus caustiques sont raffinés à partir de la sueur de nobles que l'on a torturés ; c'est très probablement exagéré.

"Il tenait dans ses bras un long vase en or qu'il penchait légèrement, déversant une fine poussière qui étincelait au soleil. Le char passa devant toute la ligne de front, laissant dans son sillage une traînée poudreuse qui luisait dans le sable, comme la trace phosphorescente d'un serpent.

— C'est Natohk ! jura Amalric. Quelle semence infernale est-il en train de répandre ?"

— Le Colosse noir

Liquide incendiaire

Ce terme regroupe tous les fluides et potions inflammables, quels qu'ils soient. On les trouve dans des bouteilles ou des cruches de céramique qui se brisent à l'impact, provoquant une explosion. Certains liquides, plus rares, provoquent une explosion incendiaire au simple contact de l'air. La quantité et la volatilité d'un liquide déterminent son prix mais aussi les dégâts qu'un sorcier peut espérer provoquer avec.

Tissu renforcé

En trempant un vêtement, une corde ou tout tissu dans le suc de l'upas, un alchimiste doué peut créer du **tissu renforcé**, offrant une protection supplémentaire à son porteur. Une corde tressée à partir des cheveux de femmes mortes, puis trempée dans le suc de l'upas, acquiert une résistance phénoménale. La résine doit être renforcée lorsque l'armure se dégrade ; ainsi, lorsqu'un test d'Artisanat est résolu pour

POUDRES EXPLOSIVES

Objet	Force	Difficulté	Dégâts	Effets
Papier éclair	Faible	Simple (D0)	2	Zone, Redoutable
Petit feu d'artifice	Moyen	Commun (D1)	3	Zone, Redoutable
Feu d'artifice bruyant	Puissant	Délicat (D2)	4	Zone, Redoutable
Grand feu d'artifice	Dangereux	Exigeant (D3)	5	Zone, Redoutable
Petit explosif	Extraordinaire	Formidable (D4)	6	Zone, Redoutable
Grand explosif	Dévastateur	Légendaire (D5)	7	Zone, Redoutable

POUDRES AVEUGLANTES

Objet	Difficulté	Dégâts	Effets
Sable régulier	Simple (D0)	3	Non-létal, Étourdissant
Sable sec	Commun (D1)	4	Aveuglant, Non-létal, Étourdissant
Sable fin	Commun (D1)	4	Redoutable, Non-létal, Étourdissant
Sable parfumé	Délicat (D2)	5	Aveuglant, Redoutable, Non-létal, Étourdissant
Sels brûlants	Exigeant (D3)	4	Aveuglant, Incendiaire 2

LIQUIDES INCENDIAIRES			
Volatilité	Difficulté	Dégâts	Effets
Alcool incendiaire	Simple (D0)	3	Incendiaire 2, Étendu 1
Alcool incendiaire	Commun (D1)	4	Incendiaire 3, Étendu 1
Liqueur explosive	Délicat (D2)	4	Zone, Incendiaire 3
Spiritueux volatils	Exigeant (D3)	4	Zone, Redoutable, Incendiaire 3
Soufre infernal	Formidable (D4)	5	Zone, Redoutable, Incendiaire 4
Soufre infernal	Légendaire (D5)	6	Zone, Redoutable, Incendiaire 4

TISSU RENFORCÉ		
Localisation	Difficulté	Ingrédients
Torse	Délicat (D2)	4
Autre	Exigeant (D3)	2

VERRE DE L'UPAS			
Taille	Difficulté	Encaissement de Couvert	Effects
Verre résilient	Exigeant (D3)	1	Couvert
Verre renforcé	Formidable (D4)	2	Couvert
Verre incassable	Légendaire (D5)	4	Couvert

réparer une armure, un test d'Alchimie similaire doit être résolu. Ce test ne consomme pas d'ingrédient, sauf s'il échoue, auquel cas il est nécessaire de redépenser le coût complet de l'artifice pour protéger la localisation voulue. Le MJ peut établir d'autres utilisations de tissu renforcé à partir du tableau ci-dessus.

Verre de l'upas

Le **verre de l'upas** est le résultat d'une méthode secrète qui vise à renforcer le verre avec la résine de l'upas, le rendant quasiment incassable. Son prix particulièrement prohibitif le réserve aux usages exceptionnels, mais sa fiabilité n'est plus à démontrer. L'alchimiste peut lui donner une apparence transparente ou brillante comme un miroir.

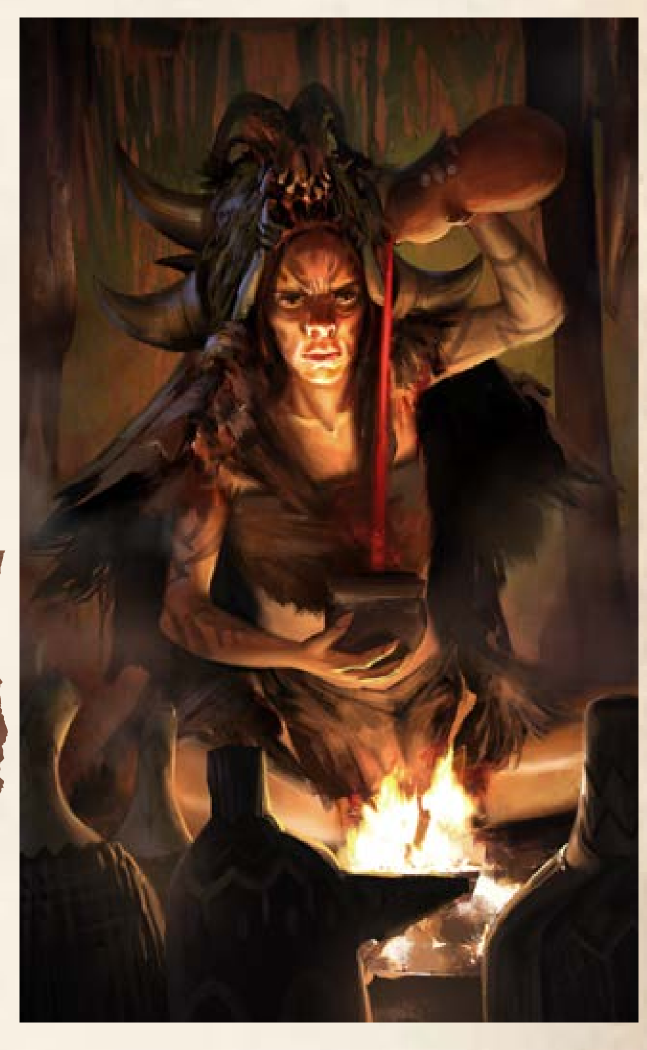
Chaque degré d'épaisseur compte comme 1 de Couvert. Chacune des couches de résine de verre décrite dans le tableau *Verre de l'upas* fait un mètre de large. Le verre résilient est le plus fin et fait à peine plus d'un centimètre d'épaisseur ; le verre renforcé est deux fois plus épais, et le verre incassable encore deux fois plus épais.

"Sa main plongea dans sa robe et en ressortit avec quelque chose de brillant… Une sphère luisante, qu'il jeta soudain vers Conan. Le Cimmérien l'écarta avec dédain d'un coup d'épée. Au moment où la lame entra en contact avec la boule, une détonation sèche retentit ; une flamme aveuglante et blanche jaillit, et Conan s'affaissa, inconscient."

— L'Heure du dragon

Talismans

Un talisman peut prendre plusieurs formes : ce peut être une peinture sur le corps, une petite amulette, une potion consommée avant une bataille, un sachet d'herbes



TALISMANS

Type	Difficulté	Handicap	Description et Effet
Pendentif de Hasma	Délicat (D2)	–	Une petite main à trois doigts et deux pouces frappée d'un œil en son centre. Encaissement de Courage 2 (non cumulatif).
Chashme Baddoor	Délicat (D2)	Poison	Une inscription de peinture odorante. On en trouve parfois sur des maisons, sans effet particulier. Encaissement de Courage 3 (non cumulatif).
Pastel Picte	Délicat (D2)	Poison. Folie. La difficulté des tests de Perception augmente d'un cran.	Une peinture de guerre bleue que l'on porte sur le visage, la poitrine et les bras. Toxique, atténue les sens en suscitant la colère et la folie. Encaissement de Courage 5 (non cumulatif).
Marque de Nazar Battu	Délicat (D2)	La difficulté des tests de Personnalité augmente d'un cran.	Une marque peinte sur le visage qui défigure son porteur. Encaissement de Courage 3 (non cumulatif).
Collier de dents	Commun (D1)	–	Une demi-douzaine de crocs (ou griffes) d'un animal redouté. Encaissement de Courage 1 (non cumulatif).

POLLEN DE LOTUS

Couleur	Utilisation	Forme	Difficulté	Effet par ingrédient utilisé
Noir de Stygie	Opiacé	Gaz	1	Rend les tests de résistance au sommeil plus difficiles d'un cran.
Noir de Stygie	Poison	Poudre, Liquide	1/ingrédient utilisé	Crée une dose de poison par ingrédient utilisé. Chaque dose inflige 4 de dégâts, Persistant 1, Perforant 3. Une double dose inflige 8 de dégâts.
Pourpre de Khitan	Paralytique	Liquide	1/ingrédient utilisé	Rend toutes les actions physiques plus difficiles d'un cran par ingrédient utilisé.
Jaune	Hallucinogène ou Euphorisant	Poudre	1	Rend la victime plus affable et moins prompte à refuser une requête. Gagnez 1 point d'Héroïsme bonus (par ingrédient) pour les tests de Persuasion. Voir p.163 pour plus d'informations sur les ingrédients.
Vert	Favorise l'enchantement	Poudre	3	Chaque ingrédient utilisé permet à un sorcier de lancer 1d20 supplémentaire pour un test de Sorcellerie.
Gris	Rage guerrière	Poudre	2	Procure le talent Sans pitié ou permet à Sans pitié de faire relancer un dé supplémentaire. Le MJ peut dépenser 3 points de Fatalité pour se servir d'un PJ comme PNJ et le faire attaquer un autre PJ en dehors de son tour. Cela n'empêche pas le PJ contrôlé par le MJ de faire des actions à son tour.
Lotus doré	Opiacé, soigne la folie	Liquide	2	Chaque ingrédient utilisé permet à un personnage de lancer 1d20 supplémentaire pour un test de Conseil sur cette cible.

“La poussière du lotus gris du Marais des Morts, qui se trouve au-delà de Khitaï.

Au centre du plafond était suspendue une grappe de bourgeons dorés ; ceux-ci venaient de s'ouvrir comme les pétales d'une grande rose incrustée, et il en tomba une sorte de brouillard grisâtre qui emplit rapidement la pièce. L'hystérie qui régnait déjà se transforma en une scène de démence et d'horreur.”

— Nabonidus, la Maison aux trois bandits

médicinales… les talismans agissent comme des armures contre les assauts mentaux ; ils accordent à leur porteur leur valeur en Encaissement (max.5) contre les attaques portées contre leur Résolution. La valeur d'Encaissement représente aussi la difficulté de fabrication et le nombre d'ingrédients requis. Tout point d'Héroïsme dépensé pendant la fabrication du talisman fait baisser le nombre d'ingrédients requis d'un cran.

La difficulté de fabrication d'un talisman peut être réduite d'un cran par Handicap qu'il apporte. Un Handicap concerne soit un attribut (tous les tests liés à cet attribut voient leur difficulté augmenter d'un cran) soit un effet secondaire (Poison ou Folie), parfois les deux.

- **Poison :** Si le porteur subit un Dommage, la mixture pénètre sa blessure et le porteur subit 2 de dégâts.
- **Folie :** Si le porteur subit un Dommage, le porteur subit 2 de dégâts de Résolution : le poison le rend fou.

Le tableau des Talismans en page précédente donne la liste des divers talismans qu'un alchimiste peut fabriquer.

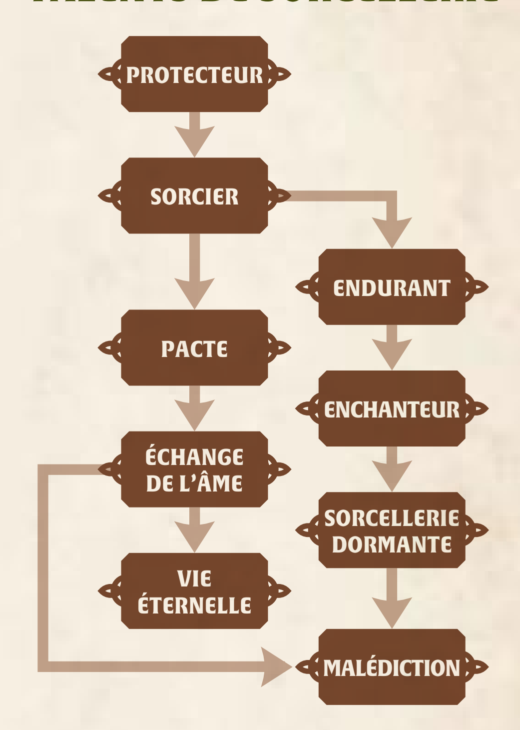
Pollen de Lotus

Le **pollen de lotus** est un dérivé naturel végétal capable de provoquer des effets divers et variés, en fonction de la plante dont il est issu et de la façon dont il a été préparé. Une fois qu'un alchimiste a identifié les effets d'une plante en particulier et la meilleure façon de les utiliser, il lui est aisé de transformer des plantes rares en puissant venin ou en narcotique, et de fournir sa production aux assassins comme aux rêveurs.

SORCELLERIE (VOLONTÉ)

La sorcellerie est une discipline mixte qui mêle la maîtrise des sorts et le contact avec les forces occultes. La description sommaire qui vous en a été donnée dans le *chapitre 3 : Compétences et Talents* ne saurait suffire. Cette section étend l'arbre des talents de Sorcellerie et les personnages sorciers peuvent ajouter ces talents à leurs aptitudes s'ils le désirent, en se conformant aux prérequis et restrictions de la même manière qu'avec n'importe quelle autre compétence ou talent. Le *talent Protecteur* est le plus important de ceux-ci (voir p.87) et peut être choisi à la création de personnage ou plus tard dans l'aventure.

TALENTS DE SORCELLERIE



Les talents de Sorcellerie permettent d'améliorer ou de modifier les effets de certains sorts. Ils peuvent être utilisés avec tous les sorts, sauf mention contraire.

Par exemple, en combinant *Sorcellerie dormante* avec l'effet Bannir du sort *Invocation horrifique*, un glyphe magique peut être placé sur une épée pour bannir une entité démoniaque. *Malédiction*, combiné à *Forme bestiale*, permet à un sorcier de transformer quelqu'un en monstre ou en animal. Le sorcier assez hardi pour combiner *Malédiction* avec *Vie éternelle* infligera des siècles infinis de souffrance et de misère à son infortunée victime. Enfin, en combinant *Sorcellerie dormante* avec *Voyage atavistique*, un sorcier peut frapper directement l'âme de sa cible, la détruisant sur le plan spirituel.

Protecteur

Prérequis : Expertise 1 (Sorcellerie)
Par la chance ou le talent, vous avez persuadé un protecteur de vous enseigner les arts occultes et la science mystique du sorcier. Vous pouvez apprendre des talents d'artifices alchimiques et gagnez un talent pour un artifice alchimique. Vous avez maintenant accès au talent *Sorcier* (voir paragraphe suivant).

Sorcier

Prérequis : *Protecteur*, Expertise 2 (Sorcellerie)
Vous connaissez les horribles réalités du cosmos. Gagnez 1 sort et **réduisez définitivement la Résolution de votre personnage de 2**. Ce talent est également présenté à la p.86 de ce livre, et répété ici pour des raisons pratiques.

Pacte

Prérequis : *Sorcier*
Niveaux disponibles : 2 par sorcier (voir ci-dessous)
Votre personnage choisit un deuxième professeur. Il s'agit d'un ajout permanent, un nouveau maître à satisfaire. En échange, il vous apprend un sort ou un artifice alchimique. Ce sorcier peut être votre *Protecteur*, mais votre Protecteur ne fera qu'un seul pacte (contre deux pour les autres). Si vous apprenez ce talent deux fois auprès du même sorcier, vous ne pouvez plus lui offrir grand chose, aussi devez-vous en chercher un nouveau si vous souhaitez continuer de passer des niveaux de ce talent.
Vous pouvez maintenir autant de pactes que vous voulez avec autant de sorciers que vous le souhaitez, mais chacun aura un coût d'entretien dont vous devrez vous acquitter lors de la phase d'Entretien (voir p.290). Il n'est pas rare qu'à mesure de leur progression, des sorciers se tournent vers des professeurs de plus en plus ésotériques. Pensez à apprendre le talent *Échange de l'âme* ; à défaut, se reposer exclusivement sur les autres sorciers nuira à votre réputation car vous ne sortirez jamais de l'ombre de vos maîtres.

Échange de l'âme

Prérequis : *Pacte*
Votre protecteur fait appel aux forces obscures pour vous présenter à ses propres maîtres. Les rituels à accomplir sont éreintants, et dangereux pour votre santé mentale, mais les connaissances que vous en retirez sont immenses. Gagnez un sort, puis **réduisez la Résolution de votre personnage de X+2**, X étant le nombre total de sorts que vous avez appris. *Échange de l'âme* peut être appris plusieurs fois, et représente alors plusieurs accords passés avec des entités surnaturelles, rongeant peu à peu votre âme ou vendant votre loyauté au prix de millénaires de servitude après votre mort.

Vie éternelle

Prérequis : *Échange de l'âme*
Vous pouvez en appeler aux scribes de vos maîtres obscurs pour qu'ils vous libèrent du joug d'une existence mortelle et vous épargnent le couperet du temps, et la dégradation du corps et de l'âme. Vous ne mourrez pas, ni de vieillesse, ni de blessure. Mais vous subirez ces maux tout de même, et au lieu d'en mourir, vous connaîtrez des souffrances indicibles, que vous devrez soigner comme un simple mortel. Si votre corps est complètement détruit, vous serez une présence ineffable, immobile, insensible et éternelle, à moins de connaître le sort *Pérégrinations astrales*. On dit que certains sorciers ont même obtenu la jeunesse éternelle, volée à d'infortunées victimes prisonnières de sinistres rituels. La maîtrise d'un tel talent représente la quête de toute une vie pour plus d'un sorcier à l'immortalité vacillante.



Endurant

Prérequis : *Sorcier*
Niveaux disponibles : 3
En liant les sorts de votre personnage à l'éphémère du monde mortel, vous apprenez à leur donner vie. Avec ce talent, tous vos sorts et artifices alchimiques gagnent 1 point d'Héroïsme bonus à utiliser pendant la durée du sort.

Enchanteur

Prérequis : *Endurant*
Vous avez appris à lier des sorts à des trésors. Tout succès ou point d'Héroïsme que vous souhaitez stocker requiert une offrande et un trésor unique dont la valeur est égale à l'Héroïsme total du sort lié. L'offrande peut être n'importe quel objet de valeur transportable : bijou, statuette, etc. Les armes et armures ne peuvent servir d'offrande, mais les décorations qui s'y trouvent peuvent faire l'affaire. Le trésor, quant à lui, doit être nommé, unique, et avoir un minimum de renommée. Il peut même s'agir d'un objet légendaire, convoité de tous.
Préparer le sort avant son lancement est une action mineure qui ne demande qu'une connaissance rudimentaire de la sorcellerie (Expertise 1). Le sort est un sort normal en tout aspect, et une fois lancé, le trésor qui l'abritait perd sa propriété magique.

> *"– Je t'ai choisie pour un grand honneur, dit-elle. Tu vas restaurer la jeunesse de Tascela. Oh, c'est cela que tu regardes ! Mon apparence physique est celle de la jeunesse, mais je sens déjà le froid de la vieillesse commencer à couler paresseusement dans mes veines, comme je l'ai déjà senti un millier de fois. Je suis vieille, si vieille que je ne me rappelle pas mon enfance. Mais je fus une jeune femme, autrefois. Un prince de Stygie tomba amoureux de moi et me donna le secret de l'immortalité et de la jeunesse éternelle. Il mourut peu après… certains prétendirent qu'il avait été empoisonné. Mais je restais dans mon palais sur les berges du lac Zuad, et les années qui passaient ne m'atteignaient pas."*
>
> **— Tascela, Les Clous rouges**

Un personnage doté de ce talent doit réussir un test de Sorcellerie Délicat (D2) pour savoir si un objet ou une personne a été enchanté(e). Le test est Formidable (D4) pour quiconque ne possède pas ce talent.

Sorcellerie dormante

Prérequis : *Enchanteur*
Vous pouvez enfermer un sort dans un objet inanimé en sacrifiant définitivement 1 point de Fortune. Le coût d'une telle manœuvre est de dix fois celui d'un artifice alchimique classique, autant en termes d'offrandes que de trésor. Préparer le sort avant son lancement est une action mineure qui ne demande qu'une connaissance rudimentaire de la sorcellerie (Expertise 1). Une fois lancé, le sort utilise son Héroïsme de la façon dont le lanceur le décide. Le sort ne peut être invoqué qu'une fois par scène, mais un même objet inanimé peut contenir plusieurs sorts, si vous sacrifiez à chaque fois le point de Fortune requis.

Malédiction

Prérequis : *Échange de l'âme*, *Sorcellerie dormante*
Vous pouvez enfermer un sort dans une créature vivante en sacrifiant définitivement 1 point de Fortune. En général, une telle manœuvre vise à infliger un effet négatif au sujet. Son coût est de vingt fois celui d'un artifice alchimique classique, autant en termes d'offrandes que de trésor. Vous devez établir une condition pour activer les effets du sort, ce qui peut coûter de l'Héroïsme supplémentaire. C'est le MJ qui doit fixer ce coût en fonction de la spécificité des conditions de déclenchement : plus les conditions seront spécifiques, plus le coût en Héroïsme sera élevé. À l'inverse, si les conditions sont à même de se déclencher naturellement, sans intervention humaine, le coût sera réduit. *Par exemple, "lors de la pleine lune" est une condition spécifique, mais générale et prévisible, sans intervention humaine, et ne coûtera pas d'Héroïsme supplémentaire. En revanche, si la condition est "lorsque le nom d'Aktur Ashmal sera prononcé" est une condition très spécifique et facilement contrôlable qui coûtera 3 points d'Héroïsme supplémentaire.* Une fois que les effets de Malédiction ont été accomplis, ou se sont dissipés, le sort est terminé.



PROTECTEURS

La quête des aspects les plus puissants de la sorcellerie requiert un maître à penser, prompt à vouloir faire progresser son élève. Les secrets les plus noirs de la sorcellerie ne sont pas inscrits sur des parchemins, mais les sorciers les plus expérimentés les connaissent, et sont en mesure de les enseigner. Le prix qu'ils en demandent, en revanche, peut parfois excéder les capacités d'un jeune apprenti. Les sorciers qui font le commerce de ces connaissances sont appelés **protecteurs** ; sans eux, un sorcier débutant ne peut progresser. Mais tous les protecteurs ne se soucient pas du bien-être de leurs disciples, et certains d'entre eux sont inhumains, au-delà de la compréhension des mortels.

Perte d'un protecteur

La perte d'un protecteur, qu'elle soit délibérée ou accidentelle, est un événement traumatisant. Un sorcier qui perd son protecteur doit résoudre un test de Discipline *Légendaire* (D5) dès qu'il réalise la situation. Le test est *Formidable* (D4) si le sorcier renonce à son protecteur ou est à l'origine de son décès. En cas d'échec, un blocage mental l'empêchera d'utiliser les enseignements de son protecteur. Le blocage est tel que si le sorcier tente de créer un artifice alchimique ou de lancer un sort enseigné par son protecteur, la difficulté augmente de deux crans et le sorcier augmente le coût en Résolution du sort de 1. On considère que le sorcier a toujours le talent Protecteur même s'il ne doit plus payer d'entretien.

Le seul moyen de surmonter ce blocage est de trouver un autre protecteur avec les mêmes connaissances, voire des connaissances supérieures, et de se mettre à son service. Les professeurs humains sont mortels par définition, aussi est-il presque inévitable de devoir chercher des alternatives. Il est donc parfois tentant de sombrer dans la dépravation arcanique, en se rabattant sur le premier protecteur venu, si sinistre soit-il. Le MJ doit donner les conditions de recherche d'un nouveau protecteur, par exemple avec un test de Culture, de Société ou de Sorcellerie de niveau Exigeant (D3). Cela peut nécessiter un pèlerinage, parfois assorti d'une offrande pour demander audience.
Dans le cas d'une entité surnaturelle, le sorcier peut devoir invoquer le *protecteur* voulu, par une prière ou un rituel qui

aura ses propres prérequis. Une fois le sorcier en contact avec son protecteur potentiel, il doit lui donner les termes d'un accord ; le MJ décide si le protecteur peut l'accepter et sous quelles conditions. Le protecteur peut aussi bien l'accepter que le rejeter avec violence, même si les conditions paraissaient raisonnables. S'il est accepté, le sorcier doit réapprendre le talent *Protecteur* pour indiquer qu'il a passé un accord avec un nouveau maître. Chaque talent *Protecteur* doit être suivi séparément.

Pour s'engager sur la voie de la sorcellerie, un sorcier doit avoir un protecteur. Ce peut être un démon, une entité chtonienne, un dieu, ou un humain. Dès le début de son apprentissage, le sorcier passe un accord par lequel il jure allégeance à son protecteur et promet de lui obéir, de le servir et de s'acquitter des missions qu'il lui confie ; en échange, le protecteur veille à l'apprentissage de son disciple.

Un protecteur est en général assez exigeant, et demande un prix de plus en plus élevé. Inévitablement, un sorcier ambitieux cherchera à s'en détacher, et voudra contraindre son maître à le libérer de ses obligations. Comme on s'en doute, bien peu de sorciers sont prêts à laisser leur élève devenir leur rival ; certains deviennent même de féroces ennemis.

LE TALENT PROTECTEUR

Tous les PJ sorciers doivent choisir le talent *Protecteur* (voir p.83) pour se consacrer à leurs études magiques et trouver la personne ou l'entité qui les guidera sur le chemin de la connaissance des arcanes. Un tel service n'est pas gratuit et le protecteur demandera à son disciple de satisfaire ses **exigences**. Une exigence peut prendre plusieurs formes : si le protecteur est le grand prêtre d'un culte mystérieux, alors il peut demander à son disciple de fabriquer des objets de culte enchantés, ou de passer des heures en prière au service de son dieu. Si le protecteur est une créature démoniaque dont les exigences dépassent la compréhension humaine, le paiement demandé peut être plus sinistre : le prix du sang, la destruction de connaissances, un sacrifice animal ou humain, ou même quelque tâche diabolique qui ne peut être accomplie que par un humain capable de se mouvoir parmi les siens sans éveiller l'attention.

Une exigence coûte 5 en Or, Vigueur ou Résolution et doit être payée pendant l'Entretien (voir p.291). L'intégralité de ce paiement va au protecteur, sans contrepartie autre que son enseignement. C'est le MJ et le joueur concerné qui déterminent la nature du paiement ; il doit être étrange, unique, et teinté de corruption. En sorcellerie, même l'objectif le plus altruiste demande un prix élevé. À mesure qu'un sorcier résout les mystères de l'univers, il s'entoure de nouveaux protecteurs : sociétés secrètes, entités démoniaques, dieux anciens et oubliés… tous ont des exigences différentes, aussi sanglantes qu'obscènes. La Vigueur et la Résolution perdues se regagnent normalement, bien que toute Blessure ou Traumatisme reste en place. Vous pouvez les soigner pendant l'Entretien avec de l'or ou en faisant appel à un soigneur.

> **"La sorcellerie se nourrit de succès, pas d'échecs."**
>
> **— Le Peuple du Cercle noir**

LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, vous devez dépenser une action mineure de **Concentration**, suivie d'un test de Sorcellerie. Concentration est une action mineure spécifique à la Sorcellerie et n'est pas utilisée en dehors. Aucun jet n'est requis, mais souvenez-vous que par défaut, vous ne pouvez faire qu'une seule action mineure par tour.

La sorcellerie est un art dangereux : tout échec cause automatiquement une Complication, et tout 20 en cause deux ! Si un sorcier choisit de ne pas faire de Concentration, ou rate cette action (d'une manière ou d'une autre), alors tout 19 causera également deux Complications. La plupart des sorts ont une difficulté proportionnelle à leurs effets ; chacun d'entre eux permet de dépenser de l'Héroïsme au besoin. Certains sorts nécessitent une action secondaire. Tous les sorts coûtent au moins 1 point de Résolution pour être lancés, et ce coût doit être payé même si le test est un échec.

L'effet de base d'un sort ne comprend pas l'utilisation effective de ce sort. Le sort ne fait que créer un effet que le sorcier va essayer d'utiliser, mais souvent, cet effet demande d'autres actions ou compétences. En combat, par exemple, il faudra dépenser de la Fortune ou de l'Héroïsme pour bénéficier d'actions supplémentaires, ou lancer un sort pendant un tour pour profiter de ses effets au tour suivant.

CONSÉQUENCES

La sorcellerie a un coût. Les démons et autres entités qui alimentent les ambitions d'un sorcier sont plus que satisfaites de voir un sort parvenir à sa conclusion, mais le prix à payer est élevé. À chaque fois qu'un personnage fait appel à la Sorcellerie pour lancer, contrôler ou contrer un sort, le MJ peut transformer un test de compétence standard en test de **Conséquences**. Avec un tel test, le sorcier est sûr de réussir à lancer son sort, mais à un prix terrible. Le joueur résout son test de compétence normalement, ajoutant ses succès et dépenses d'Héroïsme pour dépasser la difficulté du sort lancé. Pour tout succès ou point d'Héroïsme manquant, une Complication survient. Le joueur peut demander au MJ d'intégrer les dépenses d'Héroïsme pour calculer la difficulté du test, l'augmentant d'autant de crans que d'Héroïsme dépensé. De telles méthodes sont à utiliser avec précaution, car elles sont beaucoup plus périlleuses.

Si le MJ ne souhaite pas utiliser un test pour infliger des Conséquences, tout résultat qui n'est pas un succès sur le test du sort compte comme un 20. Si une Complication naturelle survient, elle compte comme deux Conséquences.

Un autre coût caché vient de l'utilisation des sorts. Sauf mention contraire, aucun sort ne protège son propre lanceur contre ses effets. Il peut donc subir des dégâts physiques (par

exemple, subir un éboulement causé par *Furie des éléments*) ou mentaux (par exemple, en voyant l'étendue des dégâts collatéraux infligés à d'innocents civils qui se trouvaient à côté de sa cible). La sorcellerie est un art dangereux, voire malsain ; elle ne fait aucune différence entre un coupable et un innocent. Lorsqu'elle s'abat sur le peuple avec trop de force, même les sorciers les plus endurcis ne sont pas exempts d'angoisses ou de traumatismes en constatant la puissance impitoyable de leur art.

OFFRANDES, ATTIRAIL DE SORCIER ET TALISMANS

Comme indiqué dans le *chapitre 6 : Équipement*, les sorciers se reposent souvent sur tout un attirail pour entretenir et améliorer leur magie : offrandes sacrificielles (chacune ajoute 1d20 aux tests de Sorcellerie), attirail magique (peut améliorer les aptitudes sociales du sorcier comme Persuasion ou Commandement), talismans (alliés indispensables du sorcier ; l'en priver peut faire augmenter d'un cran la difficulté des tests pour lancer un sort). Le MJ doit se mettre d'accord avec le joueur pour déterminer comment ces objets seront utilisés lors des tests de Sorcellerie.

CONTREMAGIE

De nombreux sorts peuvent être contrés par l'action d'un sorcier ennemi, qui cherche alors à bloquer l'accomplissement du sort. Cela transforme le lancement du sort en Lutte (voir p.98). Sauf mention contraire, un sorcier doit remplir les conditions suivantes pour contrer un sort :

- Le sorcier doit pouvoir lancer le même sort.
- Le sorcier doit payer le coût en Résolution requis pour lancer le sort.
- Le sorcier doit assister au lancement du sort.

La contremagie fonctionne comme si le sorcier opposant lançait lui-même le sort. Il peut donc utiliser n'importe quel équipement, talent ou effet qui lui permettent d'améliorer ses aptitudes de lancement de sort, et doit s'acquitter du coût requis. Si la contremagie réussit, le sort d'origine retombe sans effets, manifestement contré par une plus grande puissance.

"Parce que le sang aide la grande sorcellerie ! tonna Xaltotun, d'une voix qui fit frémir les rochers. (Un nimbe aux couleurs vives auréolait ses horribles traits.) Car aucun sorcier ne gaspille inconsidérément sa force. Car je désire préserver mes pouvoirs pour les jours glorieux qui s'annoncent, plutôt que de les employer pour régler une simple rixe dans les collines. Mais maintenant, par Set, je vais les déchaîner à leur puissance maximale ! Regarde, chien d'Asura, faux prêtre d'un dieu qui a fait son temps, et contemple un spectacle qui va foudroyer ta raison à jamais !"

— L'Heure du dragon

SACRIFICE HUMAIN

Certains sorciers sont des fous dangereux et feront appel à des sacrifices humains pour rendre plus puissants leurs sorts les plus redoutables. Si un sorcier pratique le sacrifice humain rituel, le sacrifice offre 1 point d'Héroïsme pour le lancement du sort pour chaque ordre de magnitude impliqué dans le sacrifice. Si un sort requiert un sacrifice, il générera de l'Héroïsme au bout de dix sacrifices. La magnitude augmente selon un facteur 10 : il faut un sacrifice pour une magnitude de un, dix sacrifices pour une magnitude de deux, cent sacrifices pour une magnitude de trois, etc.

Par exemple, Nita-Khari, prêtresse de Set et puissante sorcière, souhaite utiliser le sort Invocation horrifique pour invoquer un démon des Ténèbres Extérieures. Or, ce démon, Shad-galla, exige un sacrifice humain pour faire son apparition (sans parler des prérequis du sort en lui-même). Nita-Khari sacrifie dix esclaves, même si un seul suffirait. C'est un ordre de magnitude plus grand que ce qui était requis, et le test génère donc un point d'Héroïsme bonus ; Nita-Khari entend bien s'en servir pour plier Shad-galla à sa volonté.

Sacrifier des êtres humains pour alimenter de la sorcellerie revient à se livrer aux forces du mal. Le MJ ne doit pas hésiter à ajouter des points à la réserve de Fatalité lors de telles exactions. Il peut également gratifier le lanceur d'effets négatifs pour représenter son destin qui bascule vers les forces obscures. Voici quelques propositions :

- **2 de Fatalité supplémentaire pour chaque point d'Héroïsme obtenu**
- **2 de dégâts de Résolution supplémentaires pour chaque point d'Héroïsme obtenu**
- **Vieillissement prématuré, à raison de années pour chaque point d'Héroïsme obtenu**
- **Difformité mineure ou affliction physique**
- **PNJ à proximité frappés d'une étrange maladie (d'origine non naturelle) ou affectés psychologiquement**

Le sacrifice humain reste abhorré des héros et de la plupart des êtres civilisés. Ces règles ne l'abordent pas en tant qu'activité des PJ et une telle activité, qui sortirait du cadre de ces règles, n'est pas recommandée.

DESCRIPTION DES SORTS

Chaque sort est décrit comme suit :

NOM DU SORT

Difficulté : la difficulté du sort.
Durée : combien de temps il dure.
Coût d'apprentissage/de lancement (Coût A/L) : le montant de Résolution requis pour apprendre le sort, et le montant requis pour le lancer.

Une courte description du sort.

Dépenses d'Héroïsme

Ce tableau indique comment un sorcier peut augmenter et améliorer l'effet de base d'un sort. Les joueurs peuvent aussi proposer leurs propres dépenses d'Héroïsme, sous réserve de l'acceptation du MJ.

Effets alternatifs

Ce tableau présente des effets alternatifs qui peuvent être utilisés en lieu et place de l'effet classique du sort. Lorsqu'un sort exerce un effet alternatif, son effet de base ne se produit pas. Les effets alternatifs sont souvent des effets inversés, ou des moyens d'obtenir des renseignements grâce à une partie du sort. Les joueurs peuvent aussi proposer d'autres effets alternatifs, sous réserve de l'acceptation du MJ.

Notes

Cette section donne des notes supplémentaires ou des informations importantes au sujet du sort, comme des cas particuliers à prendre en compte par le sorcier ou le MJ.
Exemples d'utilisation :

Nom

Difficulté : difficulté (Dx). Notez que dans ce cas, la difficulté indiquée est la somme de la difficulté du sort et des effets d'Héroïsme requis pour que le sort produise les effets voulus. Description du sort.



LISTE DE SORTS

Les sorts ci-dessous sont détaillés dans les pages suivantes. Nous en donnons ici un rapide aperçu. Chacun de ces sorts peut avoir de multiples utilisations alternatives ou des variantes, et peut être combiné à un ou des talents pour produire des effets divers et variés, augmentant le spectre de leur utilité apparente.

- **APAISEMENT DES MORTS : apaise ou calme les esprits.**
- **ASSERVISSEMENT : soumet la volonté d'autrui pour contrôler ses actions.**
- **COMMUNION AVEC LA NATURE : appelle les animaux sauvages pour servir ou informer.**
- **DÉMEMBREMENT : inflige des dégâts physiques sur le corps d'un ennemi.**
- **FAVEUR DES DIEUX : confie un sort aux dieux pour utilisation ultérieure.**
- **FORME BESTIALE : transforme un être en créature naturelle.**
- **FURIE DES ÉLÉMENTS : déchaîne la fureur de la terre elle-même contre une zone ou une structure.**
- **HANTISE DE L'ESPRIT : envoie des visions fantasmagoriques contre l'esprit d'un ennemi.**
- **PÉRÉGRINATIONS ASTRALES : permet de visiter d'autres endroits sous forme astrale.**
- **RÉANIMATION DES MORTS : lie l'esprit d'un défunt à son corps réanimé.**
- **VENT MALFAISANT : utilise les forces naturelles pour ralentir ou blesser un ennemi.**
- **VOYAGE ATAVISTIQUE : projette la perception du lanceur dans les ères passées.**

SORTS DE SORCELLERIE

C'est dans les pages poussiéreuses de tomes anciens comme dans les enseignements de son protecteur qu'un sorcier avisé collecte nombre d'incantations et de sorts, des créations magiques aux effets redoutables, dont l'histoire remonte à un temps antérieur à la civilisation elle-même. Ces sorts produisent une puissance brute, par laquelle les forces surnaturelles s'imposent dans le royaume des vivants. La combinaison des effets d'un sort avec les talents d'un sorcier permet des résultats complexes et des intrusions

plus puissantes des forces des Ténèbres Extérieures dans le monde humain.

La nature de la magie de l'Âge hyborien n'est pas strictement codifiée ; le MJ doit s'appuyer sur les règles mais les habiller avec de forts éléments narratifs pour une meilleure immersion.

APAISEMENT DES MORTS

Difficulté : Commun (D1)
Durée : 1 combat ou scène
Coût A/L : 0/1 point de Résolution, 1 point de Vigueur (sang), Or (voir ci-dessous)

Les morts ne quittent pas le royaume terrestre. Ils continuent de hanter des ruines vermoulues, se vengent de leurs anciens ennemis, ou apparaissent tels qu'ils étaient vivants, volant au secours de l'être qu'ils avaient aimé. Avant de rencontrer ces ombres sépulcrales, vous pouvez chercher à calmer leur esprit par le souvenir et le sacrifice. Ce sort requiert toutefois le prix du sang : pour le lancer, vous devez vous entailler la main et perdre 1 point de Vigueur. Vous devez également dépenser 2 pièces d'or de votre trésor personnel, qui représentent les précieuses possessions terrestres de l'esprit que vous cherchez à apaiser. Vous n'êtes pas tenu de payer immédiatement, mais risquez alors de subir le courroux du défunt. Si plusieurs sorciers lancent ce sort, ils doivent tous s'acquitter du prix du sang, mais peuvent mettre leur or en commun. Si vous ne pouvez pas payer d'or, vous pouvez perdre 1 point de Vigueur supplémentaire pour chaque pièce manquante (en perdant 3 points de Vigueur, le coût tombe à 0). En cas de réussite, l'esprit du défunt est apaisé et toute action qu'il cherche à entreprendre voit sa difficulté augmenter d'un cran. Ce sort ne fonctionne que sur les morts, et non sur les invocations horrifiques.

Fantômes, guerriers squelettes et autres sorciers momifiés vous attendent dans le *chapitre 10 : Rencontres*.

Exemples d'utilisation d'*Apaisement des morts* :

Chercher le Conseil des Ombres

Difficulté : Exigeant (D3), comprend *Tenir conseil avec les morts et Chercher des informations (dépense d'Héroïsme - p.103)*

En lançant *Apaisement des morts* dans un endroit où de lointains ancêtres ont été enterrés décemment, vous pouvez invoquer leurs fantômes pour leur poser des questions. Vous devez impérativement vous adresser à eux avec respect, mais ils peuvent répondre aux questions concernant les événements locaux, anciens comme récents.

Vous pouvez utiliser *Apaisement des morts* pour obtenir une réponse en posant votre question à un énigmatique cercle de fantômes que l'on appelle le *Conseil des Ombres*. Le Conseil n'est pas omniscient. Lorsqu'il répond à des questions difficiles, il lance 2d20 en Culture (Valeur Référence de 10, Concentration 2). Il est possible de dépenser de l'Héroïsme pour ajouter des d20 supplémentaires à ce test ou pour poser d'autres questions. Si une Complication est obtenue, cela indique que le Conseil est corrompu ; il risque de glisser de la vanité, voire de l'hostilité, dans ses réponses, et va chercher à vous monter contre ses ennemis pour que vous les attaquiez à sa place.

Exorciser une présence fantomatique

Difficulté : Délicat (D2), comprend *Apaisement des morts*

En lançant *Apaisement des morts* dans un endroit où un esprit malin tourmente les vivants, vous pouvez drainer sa colère pour le rendre léthargique, maladroit et confus. Si la présence fantomatique connaît la sorcellerie, le test devient une Lutte.

Lancer E*xorciser une présence fantomatique* avec succès augmente la difficulté de la prochaine action de l'esprit d'un cran, et d'un cran supplémentaire par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable). Les points d'Héroïsme peuvent aussi, alternativement, être utilisés pour étendre le sort

APAISEMENT DES MORTS : DÉPENSES D'HÉROÏSME

Type	Héroïsme	Effet
Étancher leur soif	1	Calmez un esprit supplémentaire.
Offrande funéraire	1	Réduisez le coût en Or de 1.
Fuir les morts	1	Réduisez le coût en Résolution de 1.
La résilience de l'éternité	2	Réduisez le coût en Vigueur de 1.
Reposez en paix	3	L'effet d'*Apaisement des morts* devient permanent pour l'une des cibles.

APAISEMENT DES MORTS : EFFETS ALTERNATIFS

Type	Difficulté	Effet
Tenir conseil avec les morts	Simple (D0)	Renoncez à l'effet de base. En échange, découvrez si une zone est hantée, discutez avec un esprit, ou apprenez si des esprits vengeurs ont été calmés ou non. Ces effets ne coûtent pas d'Or, de Vigueur ou de Résolution.



à d'autres cibles. Lancer le sort avec 3 points d'Héroïsme rend la pénalité permanente sur tous les tests de la cible.

ASSERVISSEMENT

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur – déclenche une Lutte
Durée : Spécial. Asservissement dure 1 round mais affecte profondément le comportement de la cible
Coût A/L : 1 point de Résolution

Asservissement est un sort commun qui peut avoir plusieurs noms dans l'Âge hyborien. Il inspire une profonde terreur aux plus courageux des ennemis et permet de prendre le contrôle des esprits faibles, les pliant à votre volonté. L'être visé doit pouvoir voir et entendre vos commandements, tandis que vous le fixez du regard. Il est préférable de le regarder dans les yeux ; à défaut, la difficulté du test sera plus élevée d'un cran. Lorsque vous lancez le sort, vous devez engager une Lutte contre votre cible pour en prendre le contrôle.

Il suffit que la cible perçoive l'influence magique du sort pour être capable de vous opposer un test de Discipline *Délicat* (D2). Si vous réussissez, la cible est Désorientée ; vous pouvez toutefois supprimer cet effet lorsque vous tentez de contrôler un être intelligent. Lors de la Lutte, vous pouvez dépenser de l'Héroïsme comme indiqué dans le tableau.

Si la suite logique de ce qui se déroulait avant le sort est l'utilisation d'une action, le personnage asservi va faire cette action, sauf si de nouvelles conditions surviennent. *Par exemple, un garde à qui l'on ordonne de manger va obéir jusqu'à terminer son repas, même après le lancement du sort. Si toutefois un prisonnier cherche à s'échapper à ce moment-là, le garde va réagir*. La présence du sorcier ne fait diversion que s'il agit de manière évidente, à la discrétion du MJ.

Vous pouvez utiliser *Asservissement* pour effrayer un animal. Si cet animal est une monture, son maître doit faire un test de Dressage *Délicat* (D2) pour en garder le contrôle. Toute dépense d'1 point d'Héroïsme permet d'affecter un animal donné. Vous pouvez aussi utiliser Asservissement à la place de Dressage et compter les succès comme si vous aviez utilisé la compétence Dressage.

Exemples d'utilisation d'Asservissement :

Regard de Set

En Stygie, *Asservissement* porte le nom de *Regard de Set*. Il s'agit du même sort.

ASSERVISSEMENT : DÉPENSES D'HÉROÏSME

Type	Héroïsme	Effet
"Fais comme bon te semble"	0	Forcez la victime à faire une action commune et sans danger (manger un repas, ouvrir une porte, prêter de l'argent, etc.)
Ce que le cœur veut	1	Forcez la victime à renouveler son comportement du round précédent (patrouiller, continuer de combattre, etc.)
La chance sourit aux audacieux	2	Forcez la victime à s'engager dans une action risquée (partir se coucher au lieu de monter la garde, sauter par-dessus un gouffre, provoquer une bête sauvage, etc.)
Paroles de sang	3	Forcez la victime à s'engager dans un acte violent (attaquer son supérieur, retourner sa lame contre lui-même, etc.)
Tue !	3-8	Le sorcier convainc la victime de renoncer à la vie. Il faut cinq points d'Héroïsme pour infliger 1 Blessure Illusoire, et chaque point d'Héroïsme cause 1 Blessure supplémentaire. Voyez *À présent, tu peux mourir* pour plus de détails.
Compagnons	1	Affecte une cible Coriace supplémentaire ou deux sbires supplémentaires. La Lutte déclenchée par ce sort doit être menée contre le personnage avec la meilleure Discipline ou la VR la plus élevée en Résilience.

À présent, tu peux mourir

Difficulté : Formidable (D4), comprend *Tue !*

Il s'agit d'une utilisation particulièrement puissante des arts sorciers. Pour vous en servir, vous devez déjà avoir utilisé *Asservissement* sur une victime et l'avoir placée dans une situation engagée, voire risquée. Vous pouvez alors tenter un test de Sorcellerie *Formidable* (D4) pour lui retirer l'envie de vivre. Ce test doit être résolu comme une Lutte, comme pour toute autre utilisation d'*Asservissement*. En cas de réussite, le sort inflige 1 Blessure, +1 Blessure pour chaque point d'Héroïsme obtenu. Si votre victime survit à cette attaque, ses Blessures seront révélées comme Illusoires (voir *Blessures illusoires*).

Calmer le troupeau

Difficulté : Formidable (D4), comprend *La chance sourit aux audacieux* et *Compagnons*

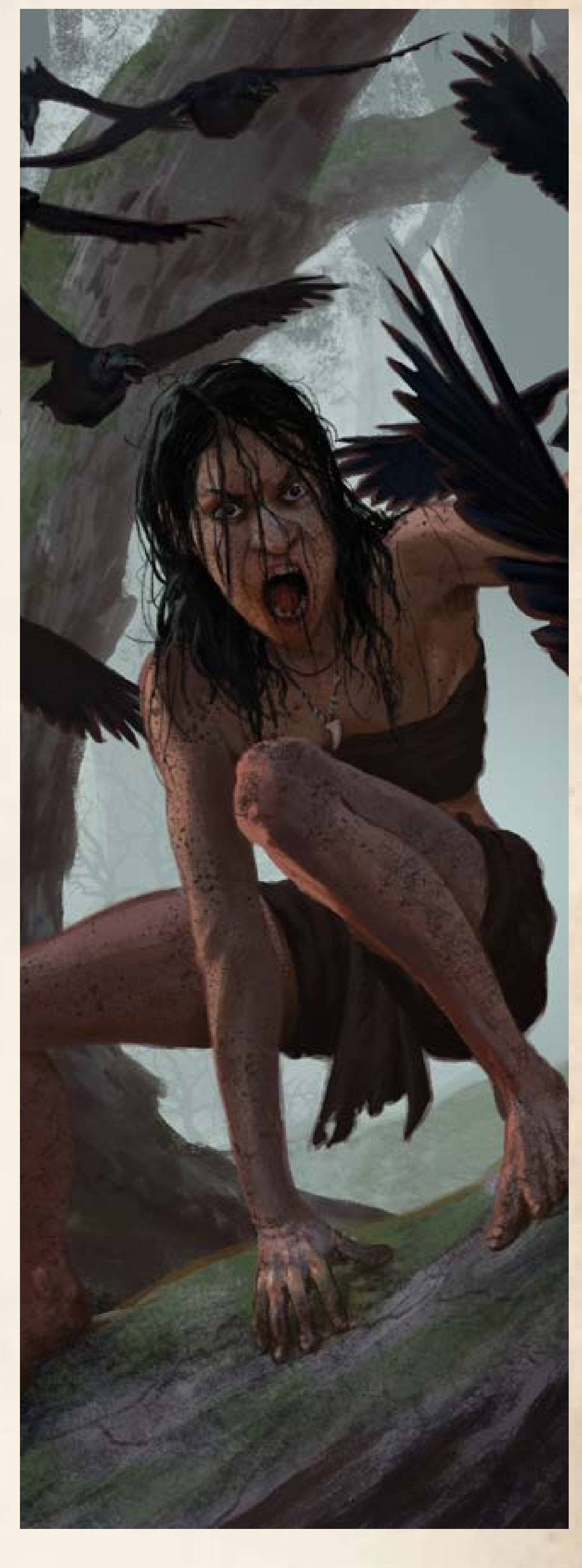
Calmer le troupeau est un effet qui peut être utilisé comme écran de fumée pour couvrir d'autres activités. Avec ce sort, vous pouvez tenter de manipuler une foule pour qu'elle garde son calme malgré les événements étranges qui se produisent autour d'elle. Une Lutte doit être résolue contre le personnage de la foule avec la plus forte Volonté, et la difficulté augmente d'un cran tous les 4 Sbires (ou tous les 2 personnages Coriaces). En cas de réussite, les personnages affectés ignorent leur étrange environnement et se concentrent que ce qui leur a été demandé de faire. Ce sort est également appelé *Demain est un autre jour*.

COMMUNION AVEC LA NATURE

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : 1 scène pour chaque point d'Héroïsme
Coût A/L : 1 point de Résolution

En parlant la langue de ceux qui se souviennent, vous pouvez donner des ordres aux animaux. Ils semblent alors apparaître de nulle part, mais le sort ne fait qu'aller les chercher à proximité pour les mettre à votre service. Il serait très surprenant qu'aucun animal ne réponde à votre appel, même dans les environnements les plus hostiles ; toutefois le MJ peut choisir d'augmenter la difficulté du sort ou retarder l'arrivée des animaux si vous vous trouvez dans un environnement particulièrement désert ou qui n'abrite que peu de faune sauvage.

Sauf mention contraire, une fois appelé, un animal doit être contrôlé avec Dressage. En cas de succès, un animal commun tel qu'un loup ou un serpent arrive pour servir le lanceur du sort (d'autres peuvent apparaître, en fonction de l'environnement). Voyez la section *Bêtes sauvages* dans le *chapitre 10 : Rencontres* pour plus d'informations.



À moins de dépenser de l'Héroïsme, l'animal ne restera pas à vos côtés : il s'en retourne dès la fin de votre tour.

Exemples d'utilisation de Communion avec la nature :

Des yeux par milliers

Difficulté : Exigeant (D3), comprend ***Essaim de murmures, Sagesse de la nature, et Meute sacrée (2)***

Ce sort convoque la vermine qui grouille dans les entrailles de la terre. Des milliers d'yeux iront chercher les renseignements dont vous avez besoin. La vermine a accès à tous les endroits, et personne n'y fait jamais attention. Toutefois, bien qu'ils soient capables de se glisser dans les endroits les plus obscurs, ce ne sont pas forcément les animaux les plus futés, et il peut arriver qu'ils oublient ce qu'ils étaient venus chercher.

De retour de mission, la vermine doit résoudre un test d'Intelligence *Simple* (D0). Elle lance alors 5d20 (la vermine est nombreuse !) auxquels vous pouvez ajouter de l'Héroïsme.

L'Héroïsme généré détermine la qualité et le montant des informations reçues (voir le tableau correspondant). Une question complexe appelle une réponse complexe, et il est possible que vous n'obteniez qu'une information parcellaire, voire erronée.

Intimité

Difficulté : Formidable (D4), comprend *Communion avec la nature et Meute sacrée (2).*

COMMUNION AVEC LA NATURE : DÉPENSES D'HÉROÏSME

Type	Héroïsme	Effet
De croc et de sang	1	L'animal appelé devient quelque chose de plus redoutable, comme un ours ou un tigre à dents de sabre.
Sagesse de la nature	1, Renouvelable	Posez une question à l'animal et recevez une réponse honnête, basée sur ce que l'animal sait.
Meute sacrée	1, Renouvelable	Invoquez des animaux supplémentaires (1 par point d'Héroïsme dépensé), chacun de la taille d'un loup ou d'un serpent (voir *chapitre 10 : Rencontres*).
La terre tremble	2, Renouvelable	Invoquez des bêtes imposantes (Coriaces) (1 pour chaque paire de points d'Héroïsme dépensée), chacune de la taille d'un ours, d'un crocodile ou d'un tigre à dents de sabre (voir *chapitre 10 : Rencontres*).
Mot de Jhebbal Sag	X	Commandez à X animaux, comme si la compétence Dressage avait obtenu un résultat de 2 points d'Héroïsme.
Barrière naturelle	X	Créez une barrière qui bloquera X animaux invoqués par *Communion avec la nature* pendant toute la scène.

COMMUNION AVEC LA NATURE : EFFETS ALTERNATIFS

Type	Difficulté	Effet
Lien de la bête	Exigeant (D3)	S'il est lancé sur un animal à votre service, vous gagnez 1 point d'Héroïsme bonus pour tous les tests de Dressage réalisés en utilisant cet animal. Si un animal ainsi lié est tué, vous subissez 1 Traumatisme.
Essaim de murmures	Simple (D0)	Au lieu d'une créature, vous invoquez et contrôlez deux groupes de vermine (voir p.332).

DES YEUX PAR MILLIERS : QUALITÉ DES INFORMATIONS

Héroïsme	Résultat	Description
1	Médiocre	Un "oui" ou "non" basique en réponse à votre question.
2	Moyen	Un "oui" ou "non", mais avec une phrase pour le préciser ou une bribe d'information.
3	Bon	Une réponse concise et juste à votre question.
4	Détaillé	Une réponse précise avec quelques détails.
5+	Exceptionnel	Une réponse précise avec quelques détails, qui vous donne le droit de reposer immédiatement une question.

Durée : 1 scène

Vous convoquez plusieurs animaux nocturnes et leur demandez de monter la garde pendant la nuit (de manière temporaire ou permanente). Une fois le sort lancé, trois loups (ou équivalent local) établissent une patrouille autour de votre bivouac et s'attaquent à tout intrus. Les animaux utiliseront leurs sens et leurs aptitudes pour repousser toute intrusion, et ils vous préviendront si le ou les intrus représentent un danger potentiel.

DÉMEMBREMENT

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : 1 attaque
Coût A/L : 1 point de Résolution

En tirant les fils du destin, vous pouvez infliger de violentes blessures à vos ennemis. Lorsqu'il est lancé avec succès, ce sort vous permet d'infliger 4 de dégâts physiques avec la Qualité Perforant 3. Cela compte comme une attaque à Distance (portée Courte). Si Démembrement tue votre cible, toutes les créatures à portée Courte de la cible, horrifiées par ce qu'elles viennent de voir, subissent 4 de dégâts mentaux de Qualité Cruel 2.

Exemples d'utilisation de Démembrement :



Je t'arracherai le cœur !

Difficulté : Légendaire (D5), comprend *Démembrement, Blessure de sorcellerie (2) et Agonie insurmontable*

Avec ce sort, vous étendez la main devant vous puis la refermez dans le vide, faisant mine de saisir le cœur de votre ennemi qui sent alors votre main se refermer dans sa poitrine. Si l'attaque est mortelle, le cœur jaillit effectivement de la cage thoracique de l'infortunée victime, projetant chair et os, et le sinistre trophée termine dans votre main. Il s'agit d'une attaque à portée Courte, 4, Intense, Perforant 3, Cruel 2.

Aucune porte ne m'arrête

Difficulté : Exigeant (D3), comprend *Cible inanimée et Force brute*

Le monde matériel n'a que peu d'influence sur vous : une fois ce sort lancé, vous pouvez renverser n'importe quelle porte d'une simple chiquenaude, qu'elle soit verrouillée ou non. Il s'agit d'une attaque à portée Courte (vous devez pouvoir toucher la cible), 6, Perforant 3, qui ne peut affecter qu'un objet inanimé.

FAVEUR DES DIEUX

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur, plus la difficulté du sort
Durée : Spécial
Coût A/L : 0/1 point de Résolution, plus le coût du sort

Un sorcier avisé sait anticiper les problèmes. Lancer *Faveur des dieux* coûte 1 point de Fortune. Ce point de Fortune vous permet de confier un sort aux dieux, comptant sur leur jugement divin pour s'en servir quand le moment sera venu. Lorsque cela arrive, le sort est activé et lancé contre une cible choisie par votre protecteur divin.
Lorsque vous lancez ce sort, choisissez un autre sort (ou plusieurs) à lancer ultérieurement. Une fois que vous avez

DÉMEMBREMENT : DÉPENSES D'HÉROÏSME

Type	Héroïsme	Effet
Blessure de sorcellerie	1-3	Ajoutez la Qualité Cruel X à des dégâts physiques, où X est l'Héroïsme dépensé.
Marquer les esprits	1	La mort provoque 3 de dégâts de Résolution supplémentaires.
Force brute	1-2	Ajoutez +X de dégâts, où X est l'Héroïsme dépensé.
Douleur lancinante	1	Les dégâts physiques gagnent la Qualité Persistant 1.
Agonie Insurmontable	2	Les dégâts physiques gagnent la Qualité Intense.
Averse sanguinolente	0	Si *Démembrement* provoque la mort d'un personnage, toute Attitude (voir p.124) compte comme Intense.

DÉMEMBREMENT : EFFETS ALTERNATIFS

Type	Difficulté	Effet
Fait d'argile	Exigeant (D3)	Vous pouvez accorder 1 point d'Héroïsme bonus à tout personnage utilisant la compétence Soin avec une Expertise de 1 ou plus. Ce bonus s'applique pour soigner des blessures.
Cible inanimée	Simple (D0)	Votre personnage peut infliger des dégâts à un objet inanimé. S'il est en mesure de toucher cet objet, votre personnage inflige +1 de dégâts.

FAVEUR DES DIEUX : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Générosité	1	Tient prêt un second sort *Commun* (D1).
Fruit de la prière	1	Réduisez le coût en Résolution du sort préparé de 1.
Volonté divine	1	Vous pouvez dépenser de l'Héroïsme lorsque le sort préparé se manifeste.

FAVEUR DES DIEUX : EFFETS ALTERNATIFS		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Vision sacrée	1	Cet effet peut être utilisé pour déterminer si un enchantement complexe est actif, ou pour détecter les objets ou lieux enchantés. Il ne coûte aucun Résolution.

activé *Faveur des dieux*, vous disposez d'1 point de Fortune en moins et n'avez aucun moyen de le récupérer tant que le sort détenu par les dieux n'a pas été lancé. Vous pouvez dépenser de l'Héroïsme sur *Faveur des dieux* ou sur le ou les sorts qui y sont liés (même s'ils n'ont pas encore été lancés). Vous pouvez avoir plusieurs *Faveurs des dieux* à la fois, mais chacun requiert un investissement d'1 point de Fortune.

Le MJ est en quelque sorte l'incarnation de ce pouvoir divin et décide à quel moment le sort tenu en réserve est lancé, sans que cela ne vous coûte quoi que ce soit. Vous ne pouvez pas dépenser d'Héroïsme supplémentaire lorsque le sort se manifeste.

Si vous ne voulez pas attendre le MJ, vous pouvez aussi dépenser 1 point de Fortune supplémentaire pour lancer le sort mis en réserve avec Faveur des dieux (action gratuite).

FORME BESTIALE

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur, plus la difficulté du sort
Durée : Libre
Coût A/L : 0/1 point de Résolution, plus 1 point de Résolution par round de combat ou scène sans combat.

Ce sort vous permet de vous transformer en un animal de votre choix (sauf singe ou homme) avec une attaque naturelle de 4. Le test est Délicat (D2) pour une créature qui fait entre la moitié de votre taille (comme un chien) et près de deux fois votre taille (comme un ours). En dehors de cette fourchette, la difficulté passe à Exigeant (D3). La transformation n'est en générale que cosmétique, et vous n'y gagnez aucun pouvoir, sauf en dépensant de l'Héroïsme. Il s'agit d'un sort risqué : si vous subissez un Traumatisme sous forme bestiale, vous pouvez rester marqué par cette bestialité, voire oublier votre origine humaine.

BLESSURES ILLUSOIRES

Les blessures illusoires n'existent que dans l'esprit de qui les reçoit. Tant qu'une victime n'y succombe pas, elle peut être complètement soignée par un test de Conseil *Commun* (D1). Si les blessures ont été reçues en plein combat, la difficulté passe à *Formidable* (D4). Les blessures illusoires doivent être décomptées à part. Elles peuvent mener à une grave détresse : si le test de Conseil échoue, la victime reste blessée, et ses blessures comptent comme des dégâts normaux. De plus, le personnage blessé doit réussir un test de Discipline *Commun* (D1) ou subir un Traumatisme en plus.

FURIE DES ÉLÉMENTS

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : Spéciale (à la discrétion du MJ), affecte tout le monde jusqu'à portée Extrême
Coût A/L : 1 point de Résolution

En murmurant des mots empoisonnés dans le sol, vous pouvez faire s'abattre la colère de la terre sur vos ennemis. Cette colère est difficile à contrôler : une fois cette magie puissante déclenchée, personne ne peut dire quand la fureur de la terre cessera. Cette capacité peut faire en sorte que le sol s'ouvre en deux et engloutisse un bataillon de chevaliers ennemis, ou provoquer un glissement de terrain ciblant un unique rival en l'envoyant à une mort certaine.

Au début du sort, le sol émet un terrible grondement. Cela affole les animaux et il faut réussir un test de Dressage Commun (D1) pour les calmer. Les joueurs de tous les personnages autres que le sorcier doivent réussir un test de Volonté Délicat (D2) pour ne pas perdre 1+4 points de Résolution à cause du séisme.

Les sorts de cette nature sont faciles à lancer, mais difficiles à maîtriser. Lorsqu'un sorcier lance ce sort, le maître de jeu peut utiliser des Conséquences ou même dépenser de la Fatalité (dans les cas appropriés) pour ajouter n'importe quelle dépense d'Héroïsme au lancement. Les sorciers à la recherche d'effets à plus grande échelle peuvent tenter de lancer ce sort plusieurs fois, mais chaque effet sera indépendant et non cumulatif.

FORME BESTIALE : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Maîtrise du ciel et de la mer	1	Gagnez la capacité de voler comme un oiseau ou de nager comme un poisson.
Vigueur de la nature	1	Gagnez la force de l'animal dont vous prenez la forme. Perdez 1 point de Résolution pour augmenter un seul attribut physique de 3 .
Sens affûtés	1	Gagnez les sens de l'animal dont vous prenez la forme. Perdez 1 point de Résolution pour augmenter votre Perception de 3 .
Résilience animale	1	Réduisez de 1 le nombre de points de Résolution dépensés lors du lancement de ce sort.
Fureur de la nature	1	Lancez ce sort sur un autre personnage, lui infligeant 2 de dégâts de Résolution. La Volonté permet de résister à cet effet.
Cuir dur	1	Toute armure portée se fond dans la peau de la forme prise. Vous gardez donc votre Encaissement actuel après la transformation.
Manteau des bêtes	2	Prenez la forme d'un autre animal.

FORME BESTIALE : EFFETS ALTERNATIFS		
Type	**Difficulté**	**Effet**
Bestialité intérieure	Commun (D1)	Annule les effets cosmétiques de ce sort. La difficulté ne change pas, mais vous ne ressemblez pas à un animal.
En partie bête	Variable (Dx)	Vous pouvez tenter d'effrayer les autres en ne transformant qu'une partie de votre corps. Cet effet est géré comme une action Menacer Commune (D1) menée avec Persuasion. L'Héroïsme dépensé ajoute 2 aux dégâts de Résolution infligés (au lieu de 1).
Voir au-delà du voile sauvage	Commun (D1)	Vous pouvez détecter un sorcier ou une créature qui a déjà pris une autre forme que sa forme originelle ou qui est actuellement sous une autre forme que sa forme originelle.
Restauration et anoblissement	Légendaire (D5)	Redonne forme humaine. Cet effet n'est pas de la contremagie et n'empêche pas la contremagie d'être utilisée par ailleurs avec les règles habituelles. Il vous permet d'inverser toute transformation ayant eu lieu hors de votre vue.

EXEMPLES DE TRANSFORMATION

Voici quelques-unes des utilisations les plus classiques de *Forme bestiale*. Les sorciers qui utilisent ce sort doivent se déshabiller s'ils veulent que leurs vêtements restent intacts. Le sorcier peut volontairement mettre fin à la transformation à tout moment et elle se termine automatiquement si le sorcier tombe inconscient ou meurt.

Sous l'une de ces formes, le sorcier garde sa conscience et sa sensibilité humaines, mais ne peut plus parler. Les comportements et les inclinations naturelles de la forme prise influent sur la personnalité et sur le comportement du sorcier, mais il garde le contrôle de ses actions.

Force de l'ours

DIFFICULTÉ : Formidable (D4)
COÛT DE LANCEMENT : 2 points de Résolution.
Votre corps se gonfle de résilience et de muscles animaux, et vous prenez la forme d'un ours (du type désiré). Votre Constitution augmente de 3 et vous gagnez les attaques de l'ours, mais conservez les autres attributs et capacités de votre propre forme. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des ours p.323.

Corps du loup

DIFFICULTÉ : Formidable (D4)
COÛT DE LANCEMENT : 3 points de Résolution.
Vous vous transformez en loup. Les appétits et la vitesse de l'animal s'ajoutent aux vôtres. Votre Agilité et votre Perception augmentent toutes les deux de 3 et vous gagnez les attaques du loup, mais conservez les autres attributs et capacités de votre propre forme. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des loups p.333.

Corniaud commun

DIFFICULTÉ : Exigeant (D2)
COÛT DE LANCEMENT : 1 point de Résolution.
Votre corps rétrécit et s'emplit d'instincts animaux contradictoires. Vous devenez un chien ordinaire et gagnez les attaques du chien, mais conservez les autres attributs et capacités de votre propre forme. Pour plus de détails, reportez-vous à la description des chiens p.326.

FURIE DES ÉLÉMENTS : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Cesser l'appel	1	Vous pouvez mettre un terme à l'effet quand vous le désirez plutôt que d'attendre qu'il se termine naturellement.
Vibrations	2	La terre vibre et il devient difficile de garder l'équilibre. Tous les tests de Dressage, d'Athlétisme et d'Acrobatie voient leur difficulté augmenter d'un cran.
Nuage de poussière	1-3	Un grondement sourd soulève la poussière et rend tout déplacement difficile. Ajoutez X à la difficulté de toutes les actions qui demandent de la visibilité ou du mouvement à portée du sort.
Ouvrir la terre	1-3	Une faille s'ouvre dans le sol sous les pieds d'une cible et la fait tomber d'une hauteur de trois étages, subissant les dégâts de chute. La victime peut engager une Lutte avec son Acrobatie ou son Athlétisme.
Séisme	4	Toute la terre semble tressaillir. Les murs s'effondrent, des villages partent en poussière. Tout personnage à portée du sort doit résoudre un test de Résistance *Délicat* (D2) ou subir 1 Blessure. Ce test doit être fait lors de chaque scène où le sort est actif.

"Lorsque l'aube étendit son voile blanc sur le fleuve, les guerriers avaient disparu. Seule une horreur ailée et velue était accroupie au milieu de cinquante grandes hyènes tachetées qui dressèrent leurs museaux frémissants vers le ciel blême et hurlèrent comme des âmes en enfer... Par quelle alchimie impie ces êtres avaient-ils été amenés à l'existence, il ne pouvait le savoir ; mais il comprit qu'il avait en face de lui une sorcellerie encore plus noire que le puits de Skelos."

— La Reine de la côte Noire

Quiconque connaît ce sort peut s'en servir pour le contrer lorsqu'il est utilisé, transformant le test en Lutte.
Exemples d'utilisation de *Furie des éléments* :

Au plus profond du gouffre

Difficulté : Formidable (D4), comprend *Ouvrir la terre*

Le sol s'ouvre sous les pieds de la cible, qui peut tenter un test d'Acrobatie *Exigeant* (D3) pour éviter de tomber. En cas d'échec, la cible tombe d'une hauteur estimée à trois étages (voire plus, si la cible se tenait sur une falaise par exemple – elle tombe alors de toute la falaise).

Briser les murs les plus solides

Difficulté : Légendaire (D5), comprend *Séisme et Cesser l'appel*

Vous invoquez brièvement un puissant tremblement de terre. Tout personnage pris dans l'aire d'effet de ce sort doit résoudre un test de Résistance *Délicat* (D2) ou subir 1 Blessure. Toutes les structures subissent 1 Rupture, et les plus petites peuvent s'effondrer.

HANTISE DE L'ESPRIT

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : 1 round/scène par point d'Héroïsme
Coût A/L : 1 Résolution

Autour d'un feu de camp ou au milieu d'une bataille, vous pouvez invoquer des visions qui provoquent, menacent ou perturbent les sens de votre victime. Lorsque vous lancez le sort, vous engagez une Lutte contre la ou les personnes que vous visez. Toute cible doit alors résister avec un test de Discipline *Délicat* (D2). En cas de réussite, des illusions terriblement réelles l'assaillent.
Voyez *Blessures illusoires* p.179 pour plus d'information.
Vous pouvez utiliser des petites illusions à des fins d'information ou de loisir. Un test de Volonté *Simple* (D0) suffit alors pour ne pas se laisser berner.
Vous pouvez aussi utiliser *Hantise de l'esprit* pour effrayer un animal et forcer son maître à dépenser une action mineure pour faire un test de Dressage *Délicat* (D2) et regagner le contrôle de l'animal. Vous pouvez affecter un animal par point d'Héroïsme dépensé.
Lorsque vous utilisez *Hantise de l'esprit*, vous pouvez faire un test de Sorcellerie à la place du test de Volonté pour constater de vos propres yeux l'effet provoqué, tel que le voit votre cible, comme un filtre appliqué sur la réalité (que vous pouvez également voir). En d'autres termes, vous pouvez choisir de voir l'illusion, que vous savez fausse, ou le tissu de la réalité qui lui, n'est pas un artifice.
Exemples d'utilisation de *Hantise de l'esprit* :

Lame spectrale

Difficulté : Délicat (D2), comprend *Hantise de l'esprit et Feinte de sorcier*

Vous créez l'image d'un éclat de métal tranchant qui file vers votre cible, espérant la faire reculer ou trébucher.

"– J'ai l'impression qu'il en va autrement. Nous allons voir. Il n'est pas aisé de lever le voile, mais je vais l'écarter juste un peu et te montrer ta capitale.
Conan ne vit pas ce qu'elle jetait sur le feu, mais le loup gémit dans son sommeil et une fumée verte se forma et monta en volutes épaisses dans la hutte. Tandis qu'il regardait, les parois et le plafond de la cabane semblèrent s'agrandir, s'éloigner, puis s'évanouir, ne faisant plus qu'un avec l'immensité infinie ; la fumée tournoya autour de Conan, oblitérant tout le reste. Et à l'intérieur de celle-ci, des formes en mouvement apparaissaient puis disparaissaient jusqu'à ce qu'elles se découpent enfin avec une netteté surprenante. Il contemplait les tours et les rues familières de Tarantia, dans lesquelles la foule se pressait en hurlant ; au même moment, il était capable – il ne savait comment – de voir les bannières némédiennes s'avancer inexorablement vers l'ouest, progressant à travers les flammes et la fumée d'un pays livré au pillage."

— Zelata, L'Heure du dragon

Toute cible qui ne parvient pas à l'éviter subit 3 [symbole] de dégâts comme si elle avait été touchée, convaincue de la réalité de la blessure, et ne découvrant que plus tard qu'il s'agissait d'une illusion.

Vues de l'imagination

Difficulté : Délicat (D2), comprend *Hantise de l'esprit* et *Une vision gravée dans la mémoire*

En lançant *Hantise de l'esprit* sur vos alliés consentants, vous leur montrez des images : personnes, lieux, paysages… c'est là un excellent moyen de communication qui dépasse de loin un simple discours, et assure qu'ils se souviendront de ce que vous montrez. Les sorciers utilisent souvent ce genre d'illusions pour coordonner les activités de leurs pairs, ou pour soumettre des esprits à leur volonté.

INVOCATION HORRIFIQUE

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur

Durée : variable. Pour chaque round de combat ou scène où l'horreur invoquée est présente, vous devez faire un test de Sorcellerie *Commun* (D1) pour contrôler l'esprit de la créature.

Coût A/L : 1 point de Résolution



HANTISE DE L'ESPRIT : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Nier les sens	1+	Augmente la difficulté de tout test faisant appel aux sens d'un cran par point d'Héroïsme dépensé.
Incarnation du rêve	1+	Altère légèrement la réalité, de manière subtile, et relativement crédible. Il est possible d'ajouter de l'Héroïsme pour rendre l'altération plus réaliste. Ainsi, l'arrivée d'un élément particulièrement improbable passera pour réaliste si suffisamment d'Héroïsme est dépensé.
Une notion de mortalité	X	Utilisez une illusion pour frapper d'horreur une cible ou pour la blesser directement (provoque X dégâts de Résolution ; un Traumatisme suffisant pour provoquer la folie tue immédiatement la cible).
Une vision gravée dans la mémoire	1	L'illusion est conçue pour être mémorable, même pour un esprit étourdi. Un personnage ou animal frappé par ce sort se souviendra de l'illusion sans devoir faire un test.
Feinte de sorcier	1	Utilisez une illusion pour forcer une réaction. Une cible qui ne parvient pas à résister au test de Volonté doit faire une Réaction pour éviter l'illusion en payant de la Fatalité comme d'habitude. La cible peut choisir de ne pas éviter l'illusion et subir des dégâts de Résolution et de Vigueur à hauteur de 3 de dégâts.

En appelant les puissances de l'ombre et le nom de votre protecteur, vous gagnez le service des horreurs qui se tapissent dans les Ténèbres Extérieures. Contrôler de telles créatures n'est pas une mince affaire, car elles ne sèment que la ruine, se nourrissant de la mort et de la destruction qu'elles engendrent. La difficulté de base permet d'invoquer une "Ombre sur le Mur" (voir p.187) mais toute créature identifiée comme une horreur (voir p.303 dans le *chapitre 10 : Rencontres*) peut être pliée à votre volonté grâce à ce sort.

Vous devez être au courant de l'existence d'une telle créature et être renseigné sur sa nature. Le MJ peut exiger un test de Sorcellerie Exigeant (D3) pour savoir si vous connaissez la nature de ce que vous invoquez. Une telle connaissance peut être acquise en jeu, via un grimoire, une légende sinistre, ou un protecteur versé dans les arts obscurs. Le MJ doit déterminer si l'horreur invoquée exige des conditions spécifiques pour se manifester : offrande rituelle, prix du sang, destruction d'un bien précieux, sacrifice humain…

Une fois invoquée, une horreur agit selon sa nature, et obéira à des ordres simples si elle en est capable. On part du principe que la connaissance d'un tel sort inclut les ordres que vous pouvez lui donner, et qu'elle peut les comprendre.

Notez que la plupart des horreurs provoquent la peur, et que personne n'y est immunisé par défaut.

Exemples d'utilisation d'*Invocation horrifique* :

Assassin des ténèbres

Difficulté : Exigeant (D3), comprend *Invocation horrifique, Phrases inintelligibles* et *Accomplissez ma volonté*

Après avoir lancé *Invocation horrifique* et appelé une créature des Ténèbres Extérieures, vous pouvez prononcer le nom de votre future victime pour lancer une vague de carnage

INVOCATION HORRIFIQUE : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Phrases inintelligibles	1	Formulez une demande plus complexe (par exemple en lui ajoutant une condition telle que "si" ou "quand").
Accomplissez ma volonté	1	Forcez la créature à accomplir votre volonté même en votre absence.
Fenêtre des sans-âmes	1	Voyez à travers les yeux de l'horreur. Perdez 1 point de Résolution pour voir ce qu'elle voit, et comment.
Conseil d'outre tombe	1	Demandez à l'horreur de prodiguer conseil à quelqu'un. Entendre une horreur parler inflige 3 de dégâts mentaux.
Lier à la chair	1	Liez l'horreur au cadavre d'un humain ou à la carcasse d'un animal.
Quittez ce monde mortel	2	Demandez à l'horreur de disparaître une fois sa mission accomplie.
Enhardir	X	Tout point d'Héroïsme dépensé augmente la Résolution de l'horreur de 2.
Ce qui s'y cache	1	Vous pouvez essayer de déceler une horreur cachée sous la forme d'un être humain ou d'un animal.

INVOCATION HORRIFIQUE : EFFETS ALTERNATIFS		
Type	**Difficulté**	**Effet**
Ce qui s'y cache	Commun (D1)	Vous pouvez essayer de déceler une horreur cachée sous la forme d'un être humain ou d'un animal.
Bannir une horreur	Commun (D1)	Tout point d'Héroïsme dépensé diminue la Résolution d'une horreur de 3. Cela peut être tenté en plus de la contremagie classique pour modifier une Lutte.
Offre désespérée	Simple (D0)	Vous pouvez vous mettre en danger pour renforcer votre démon. Faites un test de Sorcellerie *Simple* (D0) et annoncez un nombre de Dommages (Blessures ou Traumatismes). Tout Dommage annoncé offre 1 point de Fortune à utiliser pour lancer ce sort. Les Dommages ne sont pas subis immédiatement ; il s'agit d'une promesse que vous faites à l'entité. Si l'horreur est détruite alors qu'elle est à votre service (en tentant d'accomplir votre volonté), alors vous subissez immédiatement les Dommages annoncés. Vous devez réussir un test de Résistance d'une difficulté égale au nombre de Dommages annoncés ; en cas d'échec, vous êtes tué. Si le démon parvient à regagner les Ténèbres Extérieures, les Dommages annoncés ne sont pas exercés.

contre le monde. L'horreur invoquée part en quête de la personne à abattre et massacre quiconque se trouve en sa présence lorsqu'elle la trouve. Une fois son forfait accompli, elle poursuit son orgie destructrice jusqu'à ce que l'aube se lève.

La difficulté de ce sort part du principe que l'horreur invoquée est *Commune* (D1). Il est possible de l'utiliser avec des horreurs plus puissantes mais la difficulté augmente d'un cran pour chaque niveau au-delà de Commun (D1). Le MJ doit fixer la difficulté en comparant le pouvoir relatif de la créature par rapport à celui du sorcier.

Balbutiements nocturnes

Difficulté : Exigeant (D3), comprend *Invocation horrifique, Conseil d'outre-tombe* et *Accomplissez ma volonté*

Vous prononcez le nom de votre victime et demandez à l'horreur invoquée d'aller lui prodiguer ses conseils maudits pour le conduire à la folie. L'horreur attendra la nuit pour venir se glisser à proximité de sa cible. Elle lui murmurera alors nombre d'insanités et de verbiage sinistre, cherchant à corrompre son esprit et lui faire perdre la raison.

Cette manœuvre est une Attitude avec effet de zone, infligeant 3 de dégâts de Résolution pour toute attaque réussie. À moins qu'elle ne reçoive un ordre contraire, l'horreur continuera sa besogne jusqu'à infliger un Traumatisme ou causer des dégâts trois fois d'affilée. Une fois son objectif rempli, elle se retire. Elle peut aussi être tuée ou bannie si la situation et les moyens à disposition le permettent.

PÉRÉGRINATIONS ASTRALES

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : 1 round/scène pour chaque point d'Héroïsme
Coût A/L : 1 point de Résolution

En séparant votre esprit de votre enveloppe corporelle, vous arpentez le cosmos pour visiter des endroits sans y risquer votre corps. Une fois le sort lancé, vous vous réveillez dans le royaume astral, à quelques mètres du sol, sous une forme éthérée invisible aux yeux des mortels. Vous pouvez voyager à loisir sur toute la planète, en suivant le flux et reflux des courants astraux ; cependant, pour vous réveiller, vous devez pouvoir regagner votre enveloppe charnelle.

Les personnages astraux peuvent être blessés, mais à moins que l'attaque ne vienne d'un élément occulte ou d'un autre voyageur astral, vous serez en sécurité. Le contact avec un élément de base (la terre, la pierre, la glace, l'eau, le feu ou un vent violent) inflige 2 de dégâts. Les armes primaires de nature élémentaire (et non les alliages) infligent des dégâts normaux. Les armes régulières fonctionnent comme si la cible avait 4 de Couvert. Prendre un voyageur astral pour cible impose une difficulté *Légendaire* (D5). Les voyageurs astraux ne peuvent pas utiliser d'armure, mais peuvent se mettre à couvert au besoin.

Exemples d'utilisation de Pérégrinations astrales :

Cristal de vérité

Difficulté : Exigeant (D3), comprend *Pérégrinations astrales* et *Langue universelle* (2)

Les grands magiciens sont capables de fabriquer des boules de cristal pour communiquer sur de vastes distances. Fabriquer ce genre d'objet requiert une dépense de quatre offrandes. Une fois fabriquée, deux voyageurs astraux peuvent se servir d'une boule de cristal pour communiquer, quelle que soit la distance qui les sépare. Une boule de cristal est un objet fragile et doit être convenablement protégée lorsqu'elle est transportée.

PÉRÉGRINATIONS ASTRALES : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Protection de l'âme	1-3	Fournit autant d'Encaissement contre les éléments primaires que d'Héroïsme dépensé.
Soleil caché	1	Ignorez les pénalités dues à l'obscurité ou l'aveuglement pendant un voyage
Langue universelle	1-2	Permet de parler couramment toutes les langues pendant un voyage astral pour s'adresser à un dormeur dans son rêve. Dépenser 2 points d'Héroïsme permet de converser avec un autre personnage qui parcourt l'éther, tant qu'il possède lui aussi un outil de concentration similaire. Ces outils doivent être fabriqués en même temps, avec le même matériel, et coûtent en général quatre offrandes.
Grands voyages	0-3	La distance augmente pour chaque point d'Héroïsme dépensé : 0= à proximité immédiate, 1= à une journée de voyage, 2= à une vie de voyage, 3= encore plus loin (autre planète, etc.)
Précision du voyage	0-2	La précision augmente pour chaque point d'Héroïsme dépensé : 0= un lieu célèbre, 1= un lieu caché, 2= un lieu légendaire, ou objet de rumeurs.
Possession	5	Possédez un autre humain. Une fois lancé, ce sort requiert une Lutte de Sorcellerie et de Discipline pour chacune des scènes où la possession est maintenue.

PÉRÉGRINATIONS ASTRALES : EFFETS ALTERNATIFS		
Type	**Difficulté**	**Effet**
Enraciné	Délicat (D2)	Permet d'utiliser des dépenses d'Héroïsme sans quitter son enveloppe corporelle.
Voir l'invisible	Délicat (D2)	Permet de voir les voyageurs astraux sous forme mortelle.
Proie endormie	Délicat (D2)	Ciblez un personnage endormi. Pour toute la durée du sort, son âme est envoyée là où vous le souhaitez, et le personnage ciblé ne peut pas regagner son enveloppe corporelle.

Regard du soleil secret

Difficulté : Légendaire (D5), comprend *Enraciné*, Voir *l'invisible* et *Soleil caché*

Le monde est illuminé par la splendeur du monde astral. En élargissant votre vue au-delà du monde visible, vous ignorez les pénalités dues à l'obscurité ou l'aveuglement et percevez l'ensemble des créatures qui rôdent sur le plan astral.

RÉANIMATION DES MORTS

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : Le contrôle dure 1 scène par point d'Héroïsme dépensé
Coût A/L : 1 point de Résolution

En faisant appel aux pouvoirs de la nuit, vous pouvez invoquer les esprits furieux des défunts et les lier aux fers de leur enveloppe corporelle… ou de celle d'un autre. Ils n'y seront certes pas à l'aise, mais peu importe. Piégés dans leur cage mortelle, ils serviront comme autant de guerriers morts-vivants, jusqu'à ce que vous décidiez de les libérer de votre emprise.

Certains PNJ sorciers peuvent connaître des rites (talents) supplémentaires permettant aux morts-vivants qu'ils ont réanimé de se relever indéfiniment. *Apaisement des morts* augmente la difficulté de lancement de ce sort à *Légendaire* (D5).

Exemples d'utilisation de *Réanimation des morts* :

Servant nécromantique

Difficulté : Exigeant (D3), comprend *Sbires profanes* et *Garde Mortelle* (1+1)

RÉANIMATION DES MORTS : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Sbires profanes	1, renouvelable	Réanimez deux sbires guerriers squelettes (voir p.342).
Offrande funéraire	1, renouvelable	Réanimez un guerrier squelette Coriace (voir p.342).
Garde Mortelle	1, renouvelable	Gagnez le contrôle total des sbires invoqués pendant une journée complète par point d'Héroïsme dépensé (renouvelable).

RÉANIMATION DES MORTS : EFFETS ALTERNATIFS		
Type	**Difficulté**	**Effet**
"La vérité vous libérera"	Variable (DX)	Corrompez les guerriers défunts contrôlés par un autre sorcier en leur murmurant des secrets impies. Dépensez X points d'Héroïsme pour leur infliger X points de dégâts de Vigueur.
Corrompre les défunts	Commun (D1)	Influencez un guerrier squelette contrôlé par un autre sorcier en déclenchant une Lutte de Sorcellerie. En cas de succès, le guerrier squelette vous obéira à tous les deux.
Cet os traître	Commun (D1)	Prenez le contrôle d'un guerrier squelette qui s'est libéré.
Nouer la corde d'argent	Légendaire (D5)	Forcez un personnage mort récemment à reprendre le contrôle de son enveloppe corporelle. Le personnage réanimé doit pouvoir restaurer au moins 1 Blessure dès le prochain round. Sinon, il restera mort(-vivant) pour toujours.



“Caressant les écailles du serpent d’un mouvement singulier qui ramenait toujours ses doigts à leur point de départ, sa voix se fit plus basse encore. Dans son murmure, il invoqua des noms sinistres et conjura de terribles invocations oubliées depuis la nuit des temps, sauf dans les endroits les plus reculés de la sombre Stygie, là où des formes monstrueuses se meuvent dans l’obscurité des tombeaux.”

— Le Phénix sur l’épée

Vous pouvez invoquer un sbire guerrier squelette qui fera office de serviteur relativement fidèle – lequel accomplira vos ordres jusqu’à être banni ou détruit. Voir p.342 pour plus de détails.

VENT MALFAISANT

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : 1 scène pour chaque point d’Héroïsme, affecte tout le monde jusqu’à portée Extrême
Coût A/L : 1 point de Résolution

Vous murmurez des paroles empoisonnées dans le vent, infligeant sa colère sur vos ennemis. Avec ce sort, vous vous adressez aux esprits, aux êtres élémentaires et aux autres créatures éthérées, en vous accompagnant d’un instrument imitant le son des effets météorologiques désirés (un tambour pour le tonnerre, par exemple). Ce sort est capable de produire de puissants résultats, mais les pouvoirs qui l’alimentent sont inconstants et sont aussi vite provoqués que contrés.

De tels sorts sont faciles à lancer mais difficiles à contrôler. Lorsqu’un tel sort est lancé, le MJ peut utiliser n’importe quelle Conséquence générée pour ajouter n’importe quelle dépense de Fatalité à la place d’une dépense d’Héroïsme. En lançant le sort plusieurs fois, il est possible d’étendre son aire d’effet, mais les effets spécifiques du sort ne se cumulent pas.

Exemples d’utilisation de *Vent malfaisant* :

Tempête furieuse

Difficulté : Formidable (D4), comprend *Vent malfaisant, Appel de la pluie* et *Fouets célestes*

Une furieuse tempête s’abat sur la zone, rendant tout voyage difficile : la poussière et les débris charriés par le vent s’envolent, tandis que la pluie tombe dru et transforme la terre en une masse boueuse. Tout Héroïsme gagné en

"– Je retourne sous ma tente, répondit Xaltotun, en se redressant. Ce n'est pas en agitant une baguette magique que l'on peut accomplir une telle nécromancie. Envoie un messager à Tarascus. Et ne laisse personne s'approcher de ma tente.

Cette dernière recommandation était superflue. Personne dans cette armée ne se serait approché de ce mystérieux pavillon de soie noire dont les portes de toile étaient toujours soigneusement rabattues ; même pour de l'argent. Nul n'y pénétrait jamais à l'exception de Xaltotun, et pourtant on entendait des voix s'en échapper. Ses parois de toile se gonflaient parfois alors que nul vent ne soufflait, et on entendait alors une étrange musique. Parfois, au cœur de la nuit, les parois de soie rougeoyaient à la lueur des flammes qui brûlaient à l'intérieur, faisant apparaître en ombres chinoises des créatures contrefaites qui allaient et venaient. Étendu sous sa propre tente cette nuit-là, Amalric entendit le grondement cadencé d'un tambour, provenant de la tente de Xaltotun. Il résonnait à intervalles réguliers, et parfois le Némédien aurait pu jurer qu'une voix grave et croassant venait se mêler aux battements du tambour. Il frissonna alors, car il savait que cette voix n'était pas celle de Xaltotun. Le tambour ne cessa pas de bruisser et de chuchoter sourdement, comme un grondement de tonnerre entendu de loin. Avant l'aube, Amalric aperçut depuis l'intérieur de sa tente les zébrures rouges d'éclairs, loin au nord, sur la ligne d'horizon."

— L'Heure du dragon

lançant ce sort inflige 1 de dégâts de Vigueur sur tous les personnages pris dans sa zone d'effet.

Linceul marin

Difficulté : Formidable (D4), comprend *Vent malfaisant, Voile de ténèbres* et *Fouets célestes*

Un épais brouillard couvre le littoral, masquant votre arrivée, tandis qu'une bise mordante monte à l'assaut de quiconque se tient sur la côte. Tout personnage restant dans la zone d'effet de ce sort subit 1 de dégâts de Vigueur. Repérer quoi que ce soit à plus d'une dizaine de mètres demande un test d'Observation *Délicat* (D2).



EXEMPLES DE CRÉATURES INVOQUÉES

Ombre sur le Mur (Sbire ou Coriace, Horreur)

On dit que la plus terrifiante de toutes les horreurs est l'homme lui-même et sa cruauté infinie. Rien d'étonnant alors à ce que la plus commune des horreurs soit l'ombre d'un sorcier, libérée et envoyée accomplir la volonté de son maître. La taille d'une ombre dépend de la source de lumière qui l'a fait entrer dans le royaume des mortels. Avec suffisamment de préparation, une armée d'ombres identiques peut être envoyée à l'assaut pour semer le chaos parmi les ennemis du sorcier.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	10	5	5

Agilité	Constitution	Coordination
14	10	14

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	3
Fortitude	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5 ou 10 (Coriace), Résolution 3 ou 5 (Coriace)
- **Encaissement :** Armure 4 (Immatériel), Courage 4

ATTAQUES

- **Griffes de l'ombre (Mêlée) :** Allonge 1, 5, Redoutable 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Peur 2 :** voir la créature est un événement traumatisant. **Né des ténèbres :** la créature peut se faufiler dans toute fissure qui laisse passer la lumière.
- **Horreur :** cette créature peut être invoquée par le sort Invocation horrifique.
- **Intrus :** Dispose d'Expertise 5 en Mouvement jusqu'à sa première attaque.
- **Vision dans le noir**
- **Ombre de son maître :** la forme de l'ombre est identique à celle de son maître. Un test d'Observation Exigeant (D3) permet de reconnaître son instigateur.
- **Non-vivant**

Suite page suivante...

... Suite de la page précédente

Enfant de Derketa (Sbire ou Coriace, Horreur)

On dit qu'il existe soixante fléaux qui menacent le corps et l'âme humaine. Nombre d'entre eux sont l'œuvre des Enfants de Derketa, esprits de la peste et de l'infection, qui provoquent et propagent la maladie. Les invoquer est à la portée du premier novice venu ; malgré tout, ces entités ne résistent pas longtemps à l'art d'un soigneur, et un sorcier qui voudra imposer leur présence devra dépenser de l'Héroïsme pour les Enhardir, sous peine de les voir fuir face à la médecine.
Une fois qu'un Enfant de Derketa est banni d'une maison, les maladies qu'il a provoquées peuvent être soignées.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
12	10	5	8

Agilité	Constitution	Coordination
14	7	5

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	3
Fortitude	—	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur —, Résolution 4 ou 7 (Coriace)
- **Encaissement :** Armure 10 (Immatériel), Courage —

ATTAQUES

- **Toucher infectieux (Mêlée) :** 3, Persistant 1, Vil (voir les Qualités *Infectieux* et *Vil* ci-contre)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Infectieux :** un personnage frappé par la Qualité *Vil* du toucher infectieux (voir ci-dessous) est infecté et peut transmettre la maladie à toute personne qui reste en contact avec lui pendant suffisamment longtemps. Si la situation se présente, cette personne doit faire un test de Résistance *Commun* (D1) ou subir 1+5 de dégâts *Vils*. Une fois que l'Enfant de Derketa a été banni, la maladie peut être soignée par un test de Soin *Délicat* (D2).
- **Craintif :** un Enfant de Derketa subit rarement de véritables dégâts, mais il s'agit d'une entité craintive. Lorsqu'un personnage la frappe, ce personnage peut lancer des dégâts de Menace en plus de ceux de son attaque. Tout point d'Héroïsme dépensé pour ajouter des dégâts à l'attaque s'ajoute aussi à la Menace. De plus, tout personnage peut utiliser la compétence Soin pour effrayer l'Enfant de Derketa. Un personnage qui le fait peut lancer autant de de dégâts mentaux supplémentaires que sa Concentration (Soin).
- **Peur 2**
- **Né des ténèbres :** la créature peut se faufiler dans n'importe quel coin d'ombre, même une fissure.
- **Horreur :** cette créature peut être invoquée par le sort *Invocation horrifique*.
- **Immatériel 10**
- **Intrus :** Dispose d'Expertise 5 en Mouvement jusqu'à sa première attaque.
- **Nyctalope**
- **Non-vivant**
- **Vil :** les blessures viles ne se soignent pas facilement. Chaque effet compte comme une Blessure, laquelle doit être soignée en priorité pour que le personnage puisse bénéficier d'autres types de soin. Certains effets de soin surnaturels permettent de retirer cet effet automatiquement, avant qu'il ne puisse s'exercer. Une armure bloque les dégâts provoqués par les armes viles, mais pas ceux qui proviennent de la maladie, du poison ou d'un autre état.

VOYAGE ATAVISTIQUE

Difficulté : Commun (D1) ou supérieur
Durée : 1 round/scène pour chaque point d'Héroïsme
Coût A/L : 3 points de Résolution

En inhalant la fumée des feuilles séchées du *taduka* sacré, et en faisant voyager votre esprit dans le passé, vous pouvez remonter votre généalogie pour atteindre des connaissances insoupçonnées. Même flottantes et cauchemardesques, les visions du passé peuvent être utilisées à la fois comme instrument de torture et comme source de renseignements. Les personnages qui se livrent au voyage atavistique en reviennent épuisés et confus, mais illuminés d'une vérité supérieure ou d'un savoir caché.

Les effets alternatifs (dépenses à 0 point d'Héroïsme) sont des éléments narratifs plutôt que des mécanismes de jeu rigides ; il revient au MJ de décider de l'échelle et de la nature de ces effets, son but étant alors d'enrichir l'immersion et d'ajouter un peu d'inattendu au voyage, sans toutefois en faire une punition.

“Les soldats regagnèrent rapidement leurs positions, mettant en hâte leurs casques et fixant à leurs bras les lanières de leurs boucliers. Au moment même où cet ordre était donné, la brume roula et disparut, comme si elle avait perdu toute utilité. Elle ne se leva pas lentement pour se dissiper comme un brouillard naturel ; elle s’évanouit tout simplement, telle une flamme que l’on souffle. Un instant auparavant, le désert tout entier était occulté par les masses floconneuses et tourbillonnantes, s’entassant couche après couche, comme une montagne ; l’instant d’après, le soleil brillait dans un ciel sans nuages sur un désert aride… qui n’était plus vide, mais recouvert par une armée dans toute sa splendeur, prête au combat.”

— Le Colosse noir

Exemples d’utilisation de Pérégrinations astrales :

Quand l’homme était une bête

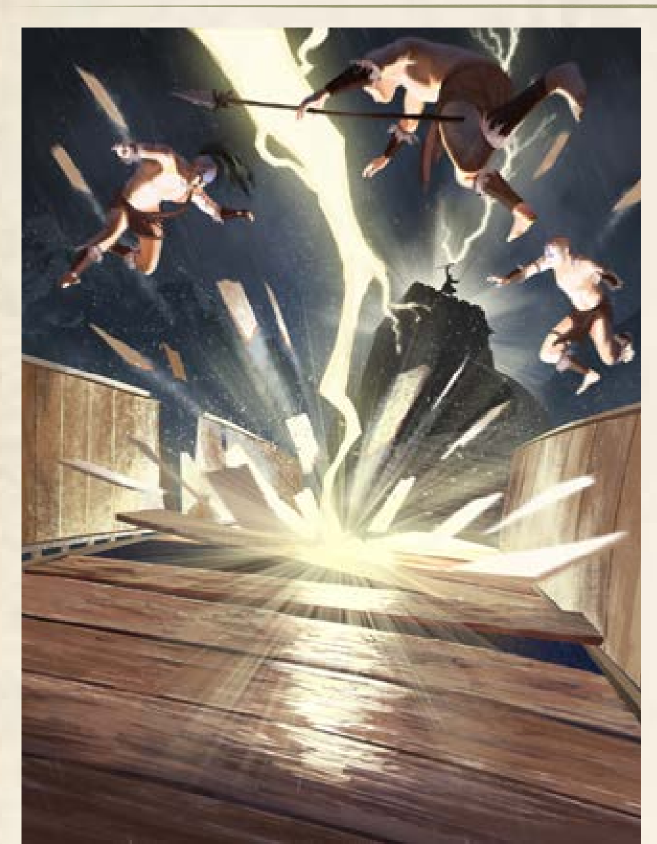
Difficulté : Exigeant (D3), comprend *Voyage atavistique, Savoir oublié* et *Sagesse des âges*

Voyage atavistique permet d’acquérir un certain savoir. Ce sort renvoie votre esprit à un temps très ancien, habité d’hommes primitifs. Pour votre prochain test de Survie, vous bénéficierez d’1 point d’Expertise supplémentaire et gagnerez 1 point d’Héroïsme bonus si vous utilisez la compétence pour trouver un abri ou de la nourriture.



VENT MALFAISANT : DÉPENSES D’HÉROÏSME

Type	Héroïsme	Effet
Appel des nuages	1	Le ciel se charge de nuages, réduisant toute pénalité due à la chaleur du soleil.
Appel de la pluie	2	Une fine pluie commence à tomber, transformant les champs arides en boue. Le MJ décide si cette boue gêne le mouvement ou non.
Appel de l'orage	3	Une pluie battante se met à tomber, qui transforme la terre en boue et empêche d'y voir clair. Toute action entreprise au cœur de l'orage voit sa difficulté augmenter d'un cran.
Appel de la tempête	4	Plusieurs orages se rassemblent et se déchaînent au-dessus de la terre et de la mer. Navires, toitures et même voyageurs sont renversés. Tout personnage qui tente de voyager ou qui se retrouve à découvert doit faire un test de Résistance *Délicat* (D2) ou subit 4 de dégâts de Vigueur. Ce test doit être fait lors de chaque scène où le sort est actif, et comprend la pénalité d'Appel de l’orage.
Poursuivre l'appel	1	L'effet dure une scène de plus.
Fouets célestes	X	Tous les personnages qui ne sont pas à l'abri subissent X de dégâts (ignorez l'Encaissement).
Grêle impitoyable	X	Tous les personnages qui ne sont pas à l'abri subissent X de dégâts Étourdissants.
Voile de ténèbres	X	Un tapis de nuages sombres enveloppe les cieux, favorisant la dissimulation mais pénalisant le mouvement. Ajoutez X à la difficulté de toutes les actions qui requièrent de la visibilité ou du mouvement.
Abri	X	Un simple point d’Héroïsme peut suffire pour calmer une tempête. *Abri* peut être utilisé en plus de la contremagie pour transformer un lancement de sort en Lutte.



Au temps des hautes tours

Difficulté : Légendaire (D5), comprend *Voyage atavistique*, *Horrible vérité* (2), *Voyage paisible* (2) et *Consulter un oracle* (2)

Ce sort renvoie votre esprit à l'âge d'or de la sorcellerie au sein des anciennes civilisations. En ce temps, de grands et puissants magiciens disposaient de magnifiques bibliothèques, et l'un de vos ancêtres était l'apprenti d'un puissant sorcier ou savant de cet âge oublié. En volant le corps de cet ancêtre, vous pouvez poser des questions à cet illustre sage, au risque d'obtenir des réponses capables de renverser toutes vos croyances. Lorsque vous lancez *Au temps des hautes tours*, vous devez réussir un test de Discipline *Délicat* (D2) ou perdre 4 points de Résolution. Si vous réussissez ce test, le lancement du sort ne vous coûte pas de Résolution. Vous pouvez poser une question au protecteur de votre ancêtre, mort depuis longtemps, et il y répondra comme si vous l'aviez posée à un personnage Coriace (voir p.305 dans le *chapitre 10 : Rencontres*) avec une Intelligence de 14. Vous pouvez ensuite poser une question supplémentaire, à laquelle il répondra comme si vous l'aviez posée à un Sbire avec une Intelligence de 14.

VOYAGE ATAVISTIQUE : DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Type	**Héroïsme**	**Effet**
Savoir oublié	1-3	Gagnez +1 à +3 d'Expertise dans une compétence pour cette scène. Ce savoir vous est transmis par un lointain ancêtre.
Sagesse des âges	1	Gagnez 1 point d'Héroïsme bonus pour tout test d'Alchimie, d'Artisanat, de Culture ou de Survie réalisé pour cette scène.
Horrible vérité	X	X devient la difficulté d'un test de Discipline pour éviter de subir 3 fois X en dégâts de Résolution. Le MJ peut dépenser de la Fatalité pour accroître X. Si le test est réussi, vous pouvez dépenser jusqu'à X points d'Héroïsme supplémentaires pour produire d'autres effets de ce tableau. Le test de Discipline lui-même ne génère pas d'Héroïsme.
Voyage paisible	1-3	Diminuez le coût en Résolution de 1-3 (soit -1 par point d'Héroïsme dépensé).
Consulter un oracle	1-3	Prenez possession d'un ancêtre suffisamment longtemps pour poser une question à un sage ou un érudit, souvent en rapport avec la Culture. Cet oracle a une intelligence de 14 et lance 1d20 pour chaque point d'Héroïsme dépensé.

VOYAGE ATAVISTIQUE : EFFETS ALTERNATIFS		
Type	**Difficulté**	**Effet**
Sache, Ô Prince…	Simple (D0)	Après avoir lancé ce sort dans une région où vos ancêtres ont vécu pendant aux moins deux générations, vous pouvez dépenser 1 point de Fortune pour faire une déclaration historique, pourvu que cette déclaration soit liée à la connaissance historique de cette région.
Voyage capricieux	Simple (D0)	Dès que ce sort a été lancé, le MJ peut transporter votre âme à une autre époque.

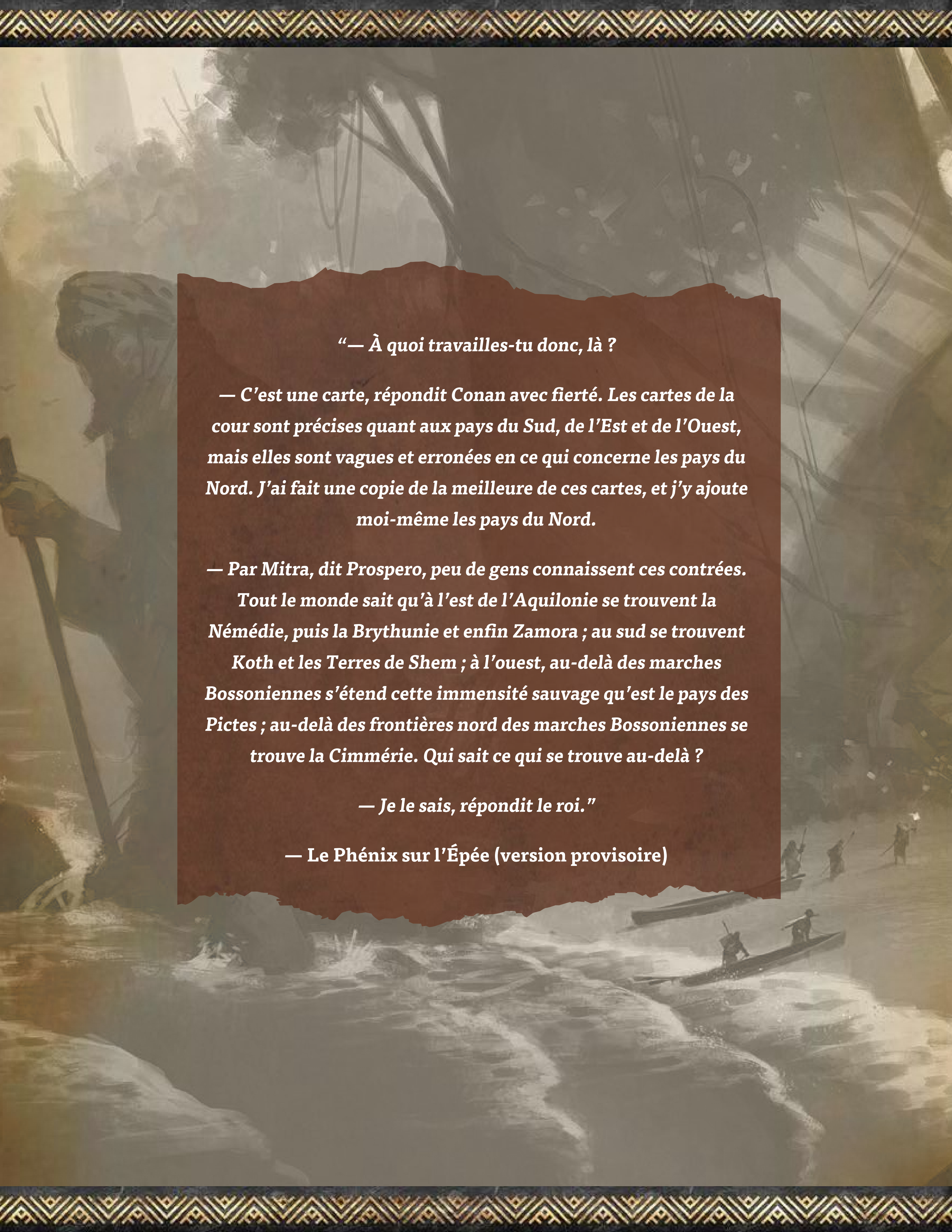






VANAHEIM
ASGARD
CIMMÉRIE
ROYAUME FRONT
OCÉAN OCCIDENTAL
IMMENSITÉ SAUVAGE PICTE
Korvela
Rivière Noire
Venarium
MARCHES BOSSONIENNES
Gunderland
Galparan
Tauran
Velitrium
Tanasul
NÉMÉDIE
Belverus
Numalia
AQUILONIE
Tarantia
Tonnerre
Shirki
Le Tybor
OPHIR
Shamar
Poitainiennes
Alimane
Korshemish
Kordava
ZINGARA
Valadelad
Escarpement kothien
ARGOS
Khorotas
Eruk
Îles Barachas
Toragis
Messantia
Asgalun
SHEM
Luxur
Khemi
Île des hommes noirs
STYGIE
OCÉAN OCCIDENTAL
Karnath
Khesbatta
Zabhela
KUSH
Shumballa


DÉSERT
L'HYPERBORÉE
STEPPES
HYRKANIE
BRYTHUNIE
TURAN
Yezud
Zamora
Îles des statues de fer
CORINTHIE
ZAMORA
Shahpur
Akif
KHITAÏ
Shadizar
MER DE VILAYET
Ilbars River
KHAURAN
Sultanpur
Yaralet
Khrosha
STEPPES
TURAN
Aghrapur
KOTH
KHORAJA
Shushan
Vezek
Fleuve Zaporoska
Akbitana
Xapur
Ft. Ghori
Khawarizm
Nippr
Kutchchemes
DÉSERT DE L'EST
Styx
Khorusun
Zamboula
Secunderam
GHULISTAN
Sabatea
IRANISTAN
VENDHYA
Lac Zuad
Sukmet
DARFAR
KESHAN



“— À quoi travailles-tu donc, là ?

— C’est une carte, répondit Conan avec fierté. Les cartes de la cour sont précises quant aux pays du Sud, de l’Est et de l’Ouest, mais elles sont vagues et erronées en ce qui concerne les pays du Nord. J’ai fait une copie de la meilleure de ces cartes, et j’y ajoute moi-même les pays du Nord.

— Par Mitra, dit Prospero, peu de gens connaissent ces contrées. Tout le monde sait qu’à l’est de l’Aquilonie se trouvent la Némédie, puis la Brythunie et enfin Zamora ; au sud se trouvent Koth et les Terres de Shem ; à l’ouest, au-delà des marches Bossoniennes s’étend cette immensité sauvage qu’est le pays des Pictes ; au-delà des frontières nord des marches Bossoniennes se trouve la Cimmérie. Qui sait ce qui se trouve au-delà ?

— Je le sais, répondit le roi.”

— Le Phénix sur l’Épée (version provisoire)



LE MONDE HYBORIEN



NOTES SUR DIVERS PEUPLES DE L'ÂGE

Par Astreas de Némédie

Ce traité rend compte des peuples et lieux des royaumes hyboriens et des terres mystérieuses et exotiques du Sud et de l'Est que votre humble serviteur, Astreas de Némédie, érudit et philosophe, aura parcourues ou dont on lui aura fait un rapport détaillé.

Tout au long de ma vie, j'ai voyagé à travers le monde connu, des désolations glacées du Nord aux jungles foisonnantes du Sud ; des vagues vertes de l'océan Occidental aux vastes steppes de l'Est. Et bien qu'aucune contrée ne puisse rivaliser avec la puissance martiale, l'excellence culturelle et la piété des royaumes hyboriens de Némédie, d'Aquilonie et de leurs nations sœurs, nombreux sont les pays merveilleux qui s'étendent au-delà de nos frontières où même le culte du grand Mitra est inconnu, et où d'étranges races vénèrent des dieux oubliés sur des autels en pierre singulière.

L'avènement des royaumes hyboriens

Les Hyboriens à la chevelure fauve ont entamé leur ascension il y a trois millénaires, alors qu'ils n'étaient qu'un peuple du nord, grossier et barbare, qui révérait un chef divin nommé Bori. Ils déferlèrent du nord par vagues espacées, au gré desquelles ils conquirent les royaumes ancestraux.

La septentrionale Hyperborée fut le premier des royaumes hyboriens engendrés par la barbarie. Les grands Hyperboréens émaciés constituent de nos jours la plus grande puissance des contrées du nord. Leur roi Tomar les isole relativement des intrigues politiques des royaumes du sud, outre quelques escarmouches frontalières avec la Brythunie et les Turaniens, au sud-est. En revanche, à l'ouest, ils guerroient sans cesse contre les barbares des étendues glaciales d'Asgard et de la vallonnée Cimmérie. Les Hyperboréens brutalisent les prisonniers, et les récits concernant leurs enclos à esclaves font frémir. Les préceptes de Mitra sont certes connus en Hyperborée, mais nombreux sont ceux qui y vénèrent encore l'ancestral Bori.

Les royaumes de Koth, Ophir et Corinthe furent tous fondés il y a trois mille années, après la migration vers le sud d'une vague de nos ancêtres hyboriens. Des siècles durant, ils furent des états vassaux de l'antique et sinistre empire d'Acheron, jusqu'à ce qu'une nouvelle horde de barbares hyboriens déferle depuis le nord. Certains estiment que les Acheroniens descendent de l'une des toutes premières migrations hyboriennes, mêlée aux Stygiens du sud, mais d'autres avancent qu'ils seraient issus d'une race plus

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Les lignes des "Chroniques némédiennes" des Unaussprechlichen Kulten de von Junzt nous apprennent bien des choses concernant l'Âge hyborien, aussi bien par l'intermédiaire des missives d'Astrea de Némédie que par nombre d'autres voix entendues d'un bout à l'autre du continent, témoignages d'une variété ahurissante d'individus. Dans certains cas, ces bribes sont retranscrites dans Unaussprechlichen Kulten, dans d'autres elles figurent dans des documents associés, préservés par d'autres moyens.

Ces retours, bien que de ton et format très variables, sont présentés de manière que les lecteurs puissent percevoir l'Âge hyborien par les yeux de ceux qui y vivaient, si tant est que l'on puisse vérifier la véracité de ces récits, parfois extravagants. Les incohérences sont nombreuses, ce que l'on peut attribuer à la partialité ou le manque de précision de certaines sources, ainsi qu'à des inexactitudes de traduction par des scribes plus modernes. Rien ne nous assure en outre que chacune de ces personnes ait véritablement existé. On peut penser que certaines ne sont que des personnages fictionnels inventés par Astreas, von Junzt ou quelque autre érudit ayant participé au projet, que ses intentions fussent louables ou non, mais la question reste à trancher dans l'étude de cette ère oubliée et passionnante de l'histoire humaine.

— Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Astreas de Némédie

Astreas de Némédie est un savant itinérant, connu pour avoir traversé les royaumes hyboriens de long en large. Il fut pendant de longues années associé à la cour de la reine Taramis, dans le minuscule royaume de Khauran, à l'est de Koth. Au fil de ses nombreux voyages, il rédigea de nombreuses missives à l'attention de son bon ami Alcemides, autre érudit némédien. Ces lettres nous offrent de précieux indices quant aux événements et personnalités de l'Âge hyborien.

Les personnages-joueurs pourront croiser Astreas dans la plupart des contrées et sites, et découvriront en lui un allié potentiel doublé d'un puits de savoir. Vous trouverez une description plus détaillée du personnage en page 353.

ancienne encore ; le doute persiste. Nul ne conteste toutefois que les tours pourpres d'Acheron et ses temples dédiés au dieu stygien Set furent bel et bien enterrés sous les flammes et l'acier des envahisseurs hyboriens.

Koth, Ophir et Corinthe acquirent leur indépendance, et des cendres d'Acheron jaillirent l'Aquilone, la Némédie, la Brythunie et Argos. L'ère des Hyboriens avait débuté.

Koth, dont la capitale est Korshemish, reste le plus puissant de ces vieux royaumes hyboriens. Strabonus, le roi, règne d'une main de fer, même si d'aucuns racontent que le véritable détenteur du pouvoir serait le sorcier Tsotha-lanti, qui réside dans la Citadelle Écarlate, bâtisse de la capitale. Le royaume comprend de nombreuses cités-États vassales et des principautés qui tentent parfois de s'extraire du joug de Strabonus, mais ces tentatives de rébellion sont le plus souvent matées par celui-ci. Cela montre néanmoins que la mainmise du roi n'est pas totale, notamment dans les contrées orientales du royaume. L'une des principales industries de Koth demeure la traite des esclaves, plus encore que dans tout autre royaume hyborien. Même les bien-nés, une fois faits prisonniers sur le champ de bataille ou inculpé de quelque crime, ne sont pas à l'abri d'un tel sort.

Influences orientales

Si Koth est pleinement hyborien, il n'est reste pas moins fortement influencé par les contrées de Shem au sud et de Turan à l'est, à tel point que le culte de divinités étrangères comme Ishtar, Bel et Anu a éclipsé celui de Mitra en de nombreuses villes kothiennes, notamment dans les principautés orientales. J'ai passé un temps certain dans le petit royaume du Khauran, ancien état vassal de Koth longeant la frontière orientale, où l'architecture et les coutumes ne vous laisseraient jamais imaginer que la province fut jadis fondée par des Hyboriens et non des Shémites ou des gens des steppes.

Ophir n'est peut-être pas le plus grand ni le plus puissant des royaumes hyboriens, mais s'impose peut-être comme le plus opulent grâce à ses nombreuses mines d'or et d'argent. Le harem décadent du roi Amalrus, ainsi que son palais immense, ne sauraient cacher la misère du peuple. Le tyran Amalrus réserve jalousement les richesses du royaume à sa personne et à la caste régnante.

Corinthe porte bien le titre de royaume, mais de nombreuses cités-États la composent et l'autorité politique du trône est toute relative. Chaque cité demeure sous le contrôle de quelques puissantes maisons locales, les machinations étant de mise. Ce sont ces familles nobles qui détiennent le véritable pouvoir de Corinthe.

L'Aquilonie ou le plus grand des royaumes hyboriens

Parmi les plus jeunes des royaumes hyboriens, le plus illustre est, sans doute possible, l'Aquilonie et Tarantia, sa magnifique capitale. Des terres fertiles et propices à l'agriculture s'étendent dans la campagne de ce royaume divisé en baronnies et comtés sous l'autorité de vassaux inféodés au roi Numedides. Les puissantes armées aquiloniennes, menées par leurs chevaliers sur leurs destriers, opposent un puissant rempart aux rivaux d'Aquilonie et encadrent les entreprises d'expansion de la



nation, aussi bien vers l'ouest et le Pays picte, que vers la Cimmérie au nord-ouest.

Plusieurs provinces constituent des zones neutres dans ces régions frontalières de l'ouest et du nord. Au nord-ouest du royaume, on trouve le Gunderland, dont les robustes habitants sont connus pour leur connaissance de la forêt et leur coriacité au combat. Ce sont d'excellents piquiers, de nombreux Gundermen servant au sein de compagnies mercenaires. Le long des frontières ouest et nord, s'étendent les marches Bossoniennes dont la population est renommée pour être la plus habile à l'arc long de tous les Hyboriens. Par-delà les marches Bossoniennes, on découvre le Westermarck, chapelet de communautés témoignant de la tentative de colonisation des contrées pictes par les Aquiloniens. Il va sans dire que les féroces Pictes n'ont fait preuve d'aucune docilité ; le Westermarck reste une terre dangereuse où les colons aquiloniens disparaissent souvent dans les bois sans laisser la moindre trace ; on imagine aisément que leurs crânes ornent les autels de quelques huttes pictes.

Voisins de l'Aquilonie

À l'est de l'Aquilonie se trouve la Némédie, sa rivale, et parfois son alliée ; ma terre natale. Elle l'égale presque en puissance militaire, mais la surpasse par la culture, l'érudition et les arts, même si je ne peux m'affirmer impartial en la matière. Belverus, la capitale, s'impose comme un foyer de savoir et de philosophie, mais Numalia à l'est du royaume n'a guère à lui envier sur ces points.

Les Aquiloniens ont le Gunderland et les marches Bossoniennes ; la Némédie a le Royaume Frontière. Cette terre officiellement indépendante reste en réalité vassale dans la pratique et sert de rempart contre les septentrionaux Cimmériens et Hyperboréens.

À l'est de la Némédie, on trouve la Brythunie, royaume essentiellement rural et agricole, mais traversé par les routes marchandes reliant les grandes puissances hyboriennes de l'ouest et les royaumes orientaux de Zamora et d'au-delà. D'une force militaire bien moindre que l'Aquilonie ou la Némédie, le royaume de Brythunie évite généralement de se mettre en travers des ambitions impériales de ses voisines.

Le peuple hyborien

Les Hyboriens sont des gens travailleurs et inventifs. Ils présentent une peau plutôt claire qui rosit facilement. Leurs cheveux vont du blond foncé du Gunderland et de la Brythunie au brun des royaumes plus méridionaux. Habiles en politique comme à la guerre, il n'est pas étonnant qu'ils aient bâti la civilisation la plus à la pointe du monde connu.

Le culte du grand Mitra demeure la principale religion des Hyboriens, mais certaines autres fois se pratiquent au sein des grandes cités. Parmi les royaumes hyboriens, Mitra ne souffre toutefois guère d'une réelle concurrence qu'en Hyperborée, où l'on vénère encore le dieu ancestral Bori, et dans certaines contrées de Koth, où les mystères d'Ishtar sont encore en vogue. La vérité du grand dieu s'est répandue d'un royaume hyborien à l'autre il y a plus de mille cinq cents ans, grâce notamment à l'œuvre de l'éminent Epemitreus. Ce sont de nos jours les missionnaires de Mitra qui assurent ce devoir sacré et prêchent dans tout le monde connu, ainsi qu'en des lieux moins notoires.

Les contrées du Nord et de l'Ouest

Par-delà les royaumes Hyboriens, le monde demeure mystérieux, exotique et souvent périlleux. Rares sont les Hyboriens qui l'ont parcouru autant que votre humble auteur. Certains de mes dires vous paraîtront fantasques, mais tout ce qui suit a été vu par moi-même ou par ceux qui m'ont rapporté leurs expériences.

Au nord et à l'ouest des royaumes Hyboriens, s'étendent des terres barbares peuplées de sauvages dénudés et de fous furieux. Ce qu'on appelle l'immensité sauvage Picte, à l'ouest de l'Aquilonie et au nord de Zingara, n'est qu'une vaste forêt impénétrable, parsemée de villages. Les Pictes guerroient entre eux autant sinon plus qu'ils ne harcèlent les communautés frontalières hyboriennes. Il s'agit de sauvages sanguinaires qui se peinturlurent pour la chasse et la guerre. Un Ranger du Westermarck m'a confié que leurs chamans invoquent et contrôlent des bêtes sauvages, voire des démons sylvestres, mais il s'agit probablement de l'une de ces superstitions des frontaliers.

Au nord de l'Aquilonie, on découvre les collines froides et mornes de Cimmérie. Les Cimmériens à la chevelure noire et aux yeux bleus ou gris, guerriers farouches qui se regroupent en villages dispersés, sont aussi de grands chasseurs et l'on raconte qu'un Cimmérien peut gravir une falaise aussi vite qu'un autre homme foule un champ. Ils vénèrent le dieu Crom, sombre et mélancolique, à l'image de ses adorateurs. Lors de mes voyages de jeunesse, je me suis rendu à Venarium, avant-poste Aquilonien enfoncé en territoire cimmérien, peuplé de troqueurs de peaux. Deux mois après mon départ, une horde de barbares aux cheveux sombres les prit d'assaut et les passa tous au fil de l'épée. Ce fut la dernière tentative de colonisation aquilonienne en Cimmérie.

Au-delà de la Cimmérie, on trouve la contrée presque légendaire du Nordheim, qui comprend Vanaheim au nord-ouest et Asgard au nord. On en sait peu sur ces féroces barbares, même si certains d'entre eux finissent parfois mercenaires au sud. Ce que j'ai appris sur leur compte, je le tiens de mon bref séjour à Venarium et d'un mercenaire Vanir, manieur de hache que j'ai connu au Khauran. Les roux Vanirs et les blonds Æsirs sont des peuples tribaux, dirigés par un roi ou un chef. Certaines tribus subsistent grâce aux maigres denrées qu'elles parviennent à faire pousser dans leurs hameaux de ces terres gelées ; d'autres plus nomades vagabondent au gré des migrations des rennes et s'abritent sous des tentes de peaux. Ces guerriers-nés festoient la nuit et ferraillent de jour ; ils vénèrent le géant du gel Ymir et les siens, convaincus que mourir au

combat leur assurera une place de choix dans l'au-delà qu'ils nomment Valhalla.

Les royaumes du Sud

Au sud de Koth, on trouve la vaste contrée de Shem. Des siècles plus tôt, elle n'était qu'une partie de l'empire de Stygie, mais les envahisseurs hyboriens rasèrent Acheron, brisant ainsi l'emprise de l'empire sur ses vassaux septentrionaux. Shem n'en est pas davantage un royaume unifié, mais plutôt un regroupement de cités-États fortifiées. D'un point de vue géographique, la contrée est constituée de collines pastorales à l'ouest, où les bergers font paître leurs troupeaux, et de déserts ondoyants à l'est, où des oasis converties en bourgades servent d'étapes pour les caravanes. Les Shémites excellent comme marchands ; on les retrouve d'ailleurs sur les marchés et bazars de tout le monde connu. Peuple aux cheveux noirs, aux yeux sombres et à la peau olivâtre, les Shémites présentent parfois un teint plus pâle, notamment près des côtes. Leurs femmes sont belles et leurs hommes charpentés, souvent dotés d'une barbe épaisse. D'une précision redoutable un arc court traditionnel entre les mains, les archers shémites se retrouvent dans de nombreuses armées.

Quittant Shem, mes pas me guidèrent vers le sud jusqu'aux berges de l'odieux Styx, fleuve large et sombre traçant la frontière entre les cités-États du nord et la Stygie ancestrale. Je rechigne à ne serait-ce qu'évoquer mon séjour en cette terre sinistre et sournoise, mais le devoir de transmission m'y astreint. Aux dires de tous, le Styx est le plus long des fleuves. Depuis sa source méridionale, il parcourt d'innombrables lieues par jungles et déserts, avant de virer vers l'ouest. Sa course se prolonge alors des centaines de kilomètres durant, traversant Luxur où le roi Ctesphon demeure, puis finit par jeter ses flots limoneux dans l'onde limpide et salée de la mer.

À l'embouchure de ce grand fleuve se dresse Khemi et sa muraille noire, entre deux avancées de terre plongeant dans la mer. La cour du roi se tient en l'antique Luxur, dans les terres, mais ce sont les prêtres de Set qui règnent à Khemi ; il se murmure d'ailleurs que le Vieux serpent se tapit dans les ombres des temples qui lui sont dédiés et que ses adeptes libèrent chaque nuit Sa progéniture serpentine dans les rues, pour qu'elle se repaisse de chair humaine. De cela, je n'ai point été témoin, mais je ne le balaierai pas d'un revers de main. Après avoir vu de mes yeux les pyramides noires émerger des ordures des faubourgs de Khemi, il me paraîtrait inconsidéré de négliger de tels récits, aussi fous paraissent-ils.

Les castes régnantes de Stygie sont de grande taille, le teint de leur peau semblant associé à leur profession : des flancs d'ivoire des prêtresses royales de Set au cuir noirci par le soleil de leurs capitaines des chars, en passant par toutes les nuances intermédiaires. Leurs cheveux, quand ils ne les rasent pas par souci de confort en ces terres torrides, sont aussi noirs que ceux des Cimmériens. La roture, quant à elle, mélange polyglotte et opprimé de Stygiens, de Kushites et de Shémites, compterait même des Hyboriens, mais je gage que cette dernière assertion n'est qu'un tissu de mensonges, car nul Hyborien ne supporterait le joug de l'esclavage dont je fus témoin chez la populace stygienne. En vérité, les castes inférieures ne méritent aucunement l'effroyable réputation que leurs prêtres font peser sur le peuple stygien. Une fois la méfiance et la crainte dissipées, lorsque je pus les convaincre que je n'espionnais pour aucun compte, j'ai découvert des gens chaleureux, à l'humour noir. La noblesse, en revanche, demeure bien aussi hautaine et vaniteuse qu'on l'imagine, aussi dangereuse que les vipères qui lui servent d'animaux de compagnie.

J'ai peu parcouru leurs terres, car les étrangers ne sont pas autorisés à quitter le quartier du port de Khemi, mais j'ai cru comprendre qu'il s'agissait essentiellement d'un vaste désert de sable et de roche blanchie, parsemé de quelques oasis luxuriantes. On m'a dit qu'à l'issue de nombreux jours de voyage, cette désolation laisse place en lisière méridionale de la Stygie à la savane, frontière où patrouillent des mercenaires d'un bourg fortifié à l'autre. La vigilance à Sukhmet et ces autres communautés reste de mise face aux incursions des Royaumes noirs.

Les Royaumes noirs

Ce que je sais de ces terres et des contrées barbares du Sud, je le tiens d'un prince-marchand d'Argos, personnage à l'audace notoire, qui s'est aventuré loin dans les terres pour commercer avec les tribus les plus sombres de peau. Les déserts et prairies qui s'étendent au sud de la Stygie laissent place, selon cet honorable individu, à des forêts, puis à des jungles impitoyables entremêlées de méandres paresseux et parfois percées de massifs montagneux. Kush serait le plus vaste de ces prétendus royaumes. Il longe directement la mer, coincé entre la Stygie, le Darfar et les tribus belliqueuses de la Côte noire. Shumballa, la capitale faite de pierre, de boue et de chaume, est partagée par les Chagas qui gouvernent cette cité rudimentaire sous prétexte de leur sang stygien, et les Gallahs, autochtones à la peau noire. On m'a confié que la violence de bandes y est endémique. Outre la capitale, Kush fourmille de tribus nomades évoluant au gré des déambulations de leur bétail aux longues cornes d'un bout à l'autre de la vaste savane.

D'après mon compagnon argosséen, le Darfar, terre frontalière de la Stygie et de Kush, reste des plus sinistre : des cannibales s'y adonnent ouvertement à leurs pratiques, dans le cadre d'un culte répugnant. Le prince-marchand ne s'y est point attardé et n'a donc pu m'en dire beaucoup, si ce n'est que les Stygiens redoutent sans cesse les incursions du Darfar et qu'ils évitent cette contrée, de peur de finir en tas d'os rongés parmi les cendres d'un grand festin.

À l'est de Kush, s'étend le royaume mystique du Keshan, enfoui sous les jungles. Ce fut jadis en cet enfer de verdure agitée qu'une race d'hommes pâles bâtit la cité fabuleuse d'Alkmeenon. On ne compte plus les récits sur les étranges joyaux appelés Dents de Gwahlur, trésor perdu qui a appâté

NOTE DE L'AUTEUR

Cet article fut au départ proposé au Journal of the American Archaeological Society, avant d'être rejeté au motif qu'il était "fantaisiste" et "dénué d'éléments probants".

L'auteur de ces lignes a depuis retravaillé son écrit, qu'il propose ici dans le bulletin trimestriel du respecté Wanderer's Club, dans l'espoir de trouver un public plus ouvert et réceptif parmi ses membres distingués ; aventuriers, explorateurs et autres quêteurs de vérité.

John Kirowan

– J.K., le 1er juin 1936

JOURNAL DU WANDERER'S CLUB

LE MYSTÉRIEUX ÂGE HYBORIEN

Par le professeur John Kirowan (Ph. D. FRS, FRAI, FRGS)
Conférencier invité, département d'anthropologie
Université de Miskatonic
Arkham, Massachusetts

Nous avons tous entendu les légendes et récits de civilisations perdues, occultées et parfois oblitérées par les brumes du temps. Certaines sont perçues comme de simples fictions ; l'Atlantide, la Lémurie et Mu. D'autres, comme l'Égypte ancienne ou les Mayas, furent bien réelles, même si elles nous cachent encore nombre de leurs secrets. D'autres encore, comme la Crète minoenne, Mycènes et Troie furent un temps perçues comme des affabulations, jusqu'à ce que l'archéologie moderne nous prouve qu'elles ont bien existé et nous exhorte à porter davantage d'attention à ces mythes d'antan.

Certaines civilisations sont toutefois si anciennes que leur souvenir n'est encore perpétué que par de rarissimes légendes. Je fais par exemple allusion à quelques anecdotes sans aucun doute familières des membres de ce club. Nous savons ainsi que le très estimé collègue de l'auteur, lord Taveral, ne se lasse pas de relater cette étrange histoire transmise de génération en génération dans sa famille, concernant son ancêtre Marylin, contemporaine de la reine Elizabeth. Elle aurait été enlevée, vendue comme esclave en Afrique, puis retenue prisonnière dans une cité perdue qui, selon ses dires, remontait à l'époque de l'Atlantide. L'auteur de ces lignes a pu examiner lui-même les ruines de Xuthltan, dans les montagnes hongroises, ainsi que les curieuses inscriptions des colonnes en pierre noire qui se dressent non loin et que décrivit le poète fou Justin Geoffrey. (1) Il ne fait aucun doute que nombre des membres de ce club ont entendu de tels récits de civilisations inconnues et oubliées par l'histoire.

Cet article traitera de ce que nous savons d'une époque présumément omise du passé primitif, une ère qui comptait plusieurs civilisations disparues : l'Âge hyborien.

Les *Unaussprechlichen Kulten* de von Junzt

L'essentiel des renseignements dont nous disposons concernant cette ère présumée oubliée et de ses cultures nous vient des travaux obscurs que Friedrich Wilhelm von Junzt publia en 1839, à savoir les *Unaussprechlichen Kulten* (a), mais on trouve également quelques références à des toponymes hyboriens dans le célèbre *Necronomicon* d'Abdul Alhazred, tandis qu'une poignée d'incantations du *De Vermis Mysteriis* de Ludvig Prinn sont censées être issues du royaume de l'Âge hyborien qui portait le nom de Stygie. L'ouvrage de von Junzt, dont le titre fut piètrement traduit par *Cultes sans nom* (alors que l'épithète "innommables" ou "imprononçables" conviendrait mieux), traite d'une période de plusieurs milliers d'années vers la fin de l'âge de glace, ère marquée par l'avènement de civilisations très avancées sur le continent eurasien.

Cette époque oubliée, que von Junzt désigne sous le terme d' "Âge hyborien", en référence à sa culture de pointe, intervient après un bouleversement géologique majeur qui provoqua l'engloutissement des continents qu'étaient l'Atlantide et la Lémurie. Elle prend elle-même fin avec un autre cataclysme précédant de peu le Néolithique et l'avènement des premières civilisations reconnues que sont l'Égypte et la Mésopotamie. Les sources dont von Junzt disait disposer étaient une traduction en latin d'un fragment de manuscrit en gaélique primitif retranscrit par un moine

Suite en page suivante...

...suite de la page précédente

irlandais du Moyen-Âge, écrit qui relatait des événements remontant à l'Âge hyborien. Il s'agit du document que von Junzt appelle "Les Chroniques némédiennes".

D'après von Junzt (qui cite alors "Les Chroniques némédiennes"), de nombreuses civilisations avancées ont rayonné puis disparu durant la préhistoire, certaines n'étant même pas humaines ! Avant même l'Âge hyborien, il avance qu'il existait de puissants empires portant des noms tels que Valusie, Commorie et Grondar, contemporains de l'Atlantide et de la Lémurie dont l'apogée remonte à une centaine de milliers d'années. (3) Quelque temps après cela, peut-être quelques dizaines de millénaires plus tard, un grand cataclysme engloutit l'Atlantide et la Lémurie, faisant émerger de l'océan le continent d'Amérique du Nord en même temps qu'il anéantit les grandes civilisations de l'époque.

Nouvelles civilisations

À l'issue de quelques millénaires qui virent l'humanité sombrer à nouveau dans la sauvagerie, de nouvelles cultures et royaumes commencèrent à émerger. Cette époque semble coïncider avec la fin de l'âge de glace et le recul des glaciers. Au nord, les descendants des Atlantes s'imposèrent comme barbares farouches que l'on finit par appeler Cimmériens. Une peuplade sauvage que von Junzt désigne sous le terme de Pictes (ancêtres préhistoriques des Pictes d'Écosse si l'on en croit son interprétation), contrôlait une vaste étendue boisée à l'ouest du continent. Les survivants du continent de Lémurie englouti par le Pacifique avaient migré jusqu'à notre Asie moderne, où ils se mêlèrent avec un autre peuple pré-cataclysmique (quand ils ne le chassèrent pas), ethnie que von Junzt désigne sous le terme de Naacals. Certains d'entre eux se déployèrent ensuite vers l'ouest, où ils finirent par fonder de nouvelles cités dans ce qui constitue désormais l'Afrique du Nord. Ces Naacals se métissèrent avec une mystérieuse race préhumaine dont von Junzt nous laisse penser qu'elle a pu être de nature serpentine, engendrant une nouvelle peuplade et un nouveau royaume appelé Stygie. Les descendants des Lémuriens de l'est fondèrent les royaumes de Khitaï, Kosala et Vendhya. Ceux qui migrèrent vers les steppes occidentales furent connus sous le terme d'Hyrkaniens, peuple qui plus tard bâtit l'empire de Turan.

Une nouvelle race de barbares appelés Hyboris commença à errer vers le sud pour finalement établir des royaumes tels que l'Hyperborée, Koth et Ophir dans l'équivalent de l'Europe du nord. Dans les contrées au nord, une espèce de grands singes des neiges entama une lente mutation en humains, ce qui produisit au fil de plusieurs siècles la race de barbares des Nordheimers. (4) C'est vers cette époque qu'émergea un autre empire puissant, au nord de la Stygie : Acheron. Von Junzt reste vague quant aux origines de celui-ci, mais le décrit comme ancré dans la sorcellerie noire et les pires maléfices, à l'instar de sa voisine stygienne. Pour autant, une nouvelle déferlante de barbares hyboriens finit par s'abattre depuis le nord et balaya l'empire d'Acheron, fauchant ses cités aux tours pourpres. De nouveaux royaumes hyboriens émergèrent de ses cendres au fil des siècles, notamment l'Aquilonie, la Némédie, la Brythunie et Argos. Ces nations atteignirent un niveau de civilisation proche de celui de l'Europe médiévale, sur les plans culturels et technologiques. Nous voici à l'Âge hyborien détaillé par von Junzt dans son ouvrage.

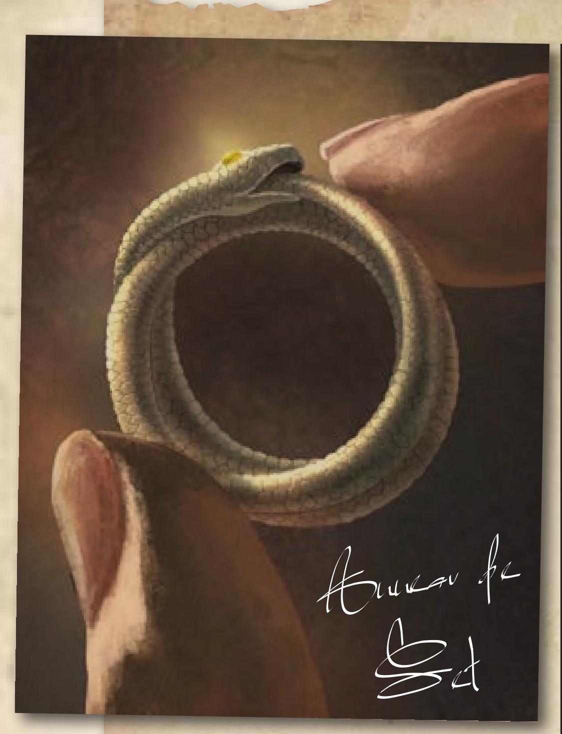
Seule une poignée d'individus est détaillée dans les écrits de von Junzt : Astreas, érudit hyborien et auteur auquel l'essentiel des "Chroniques" semble être attribué ; un chef picte qui parvint à fusionner les tribus disparates de son peuple en immense horde, responsable de ravages en occident ; Thoth-Amon, un sorcier stygien qui détenait une puissante relique, l'Anneau de Set ; et Conan, un aventurier et mercenaire cimmérien qui usurpa le trône du grand royaume d'Aquilonie. Ce dernier personnage figure notamment dans l'un des rares passages des "Chroniques némédiennes" cités par von Junzt.

La fin d'une ère

Quelque temps après l'avènement du roi Conan, les royaumes hyboriens furent emportés par un maelström de feu et de sang. Une horde



Cette carte, bien que très sommaire, correspond aux frontières nationales et aux sites géographiques de la période appelée Âge hyborien telle que l'interprète l'auteur de ces lignes en se basant sur les renseignements apportés par von Junzt et quelques autres sources vestigiales



de Pictes venue de l'ouest et des cavaliers en armure de Turan surgis de l'est dévastèrent la civilisation hyborienne. À la suite de quoi, d'après von Junzt, une longue période de glaciation commença. (5) Les champs de glace mouvante poussèrent les barbares du septentrion vers le sud, engendrant une grande migration, et ceux-ci achevèrent la calamité. Alors un nouveau cataclysme ébranla le monde. Une partie de l'Europe sombra sous les vagues lorsque la mer du Nord sépara les îles Britanniques du continent, et une grande vallée fluviale au nord de la Stygie fut submergée, formant la mer Méditerranée. De nouvelles terres émergèrent, d'autres disparurent corps et biens. Ainsi fut oblitéré l'Âge hyborien, dont il ne survécut que des fragments de légende et quelques toponymes relayés par la mythologie de civilisations qui ne devaient naître que quelques millénaires plus tard, à l'aube de notre histoire documentée.

Tout ceci peut paraître bien absurde et l'auteur de ces lignes avoue son incrédulité à la première lecture des écrits de von Junzt, lecture qui remonte à de nombreuses années. (6) En effet, l'excentrique Allemand est considéré comme délirant, sinon frauduleux, par de nombreuses autorités et celui qui passe au peigne fin les grandes bibliothèques européennes et américaines ne trouvera nul exemplaire des fameuses “Chroniques némédiennes”, que ce soit en latin, en gaélique ou quelque autre idiome. Von Junzt lui-même reste une énigme, comme son propre décès ; on découvrit sa dépouille étranglée dans sa chambre, dans des circonstances qui ne furent jamais pleinement élucidées.

Pour autant, l'auteur de ces lignes et ses confrères Conrad et O'Donnel ont depuis exhumé plusieurs pièces à conviction dignes d'intérêt, qui laisseraient penser que von Junzt disait peut-être la vérité ; et nous ne sommes pas les seuls. Les excavations du professeur von Kaelmann à l'approche de la Grande Guerre, dans la cité engloutie de Nan Madol ; les étranges rapports de ruines antédiluviennes sur des îles inexplorées du Pacifique comme celles qu'évoqua l'unique survivant de l'*Emma* en 1926 ; et l'étrange tombeau égyptien antérieur aux dynasties que découvrirent messieurs Brill et Allison à Gizeh en 1932 (dont *The Times* détailla les funestes suites), tout cela tendrait à attester l'existence de civilisations avancées largement préexistantes à l'Histoire que nous connaissons. L'élément le plus déterminant reste toutefois la récente acquisition par l'auteur, à l'issue d'une séquence d'événements harassants, d'une relique de l'Âge hyborien. L'artefact, largement documenté par von Junzt, représenté ici pour la première fois en couleurs, n'est autre que l'Anneau de Set, jadis porté par le grand sorcier stygien Thoth-Amon.

Il est ainsi peut-être temps d'envisager la possibilité que les écrits de von Junzt concernant l'Âge hyborien et sa présentation dans les “Chroniques némédiennes” puissent receler une once de vérité et de réexaminer d'un œil moins aigri les allégations, anciennes et plus récentes, concernant des civilisations préhistoriques évoluées.

Notes

1. Geoffrey, Justin. *Le Peuple du monolithe et autres poèmes*. Londres et New York : G.P. Putnam's Sons, 1923. Édition limitée de 250 exemplaires numérotés. Une signature devait avoir lieu, mais Geoffrey fut interné au Danvers State Hospital juste avant la publication. Il est décédé en 1926.

2. Von Junzt, Friedrich Wilhelm. *Unaussprechlichen Kulten*. Düsseldorf : Wilhelm Kaulen, 1839. L'auteur de ces lignes a récemment fait l'acquisition de l'une des rares éditions originales de l'œuvre par l'intermédiaire de feu le professeur Tussman, archéologue spécialiste de la Méso-Amérique, juste avant la disparition malheureuse de ce dernier (dont nous préférons taire les détails). Cet ouvrage nous a permis de comprendre la vision de von Junzt sur l'Âge hyborien, bien mieux que ce que nous pouvions glaner de la piètre traduction de Bridewall datant de 1845 ou de la version abrégée que Golden Goblin Press publia en 1909.

3. Nous remarquerons qu'il décrit l'Atlantide et la Lémurie de cette ère comme des contrées de barbares de l'âge de pierre, ce qui va à l'encontre de la perception métaphysique des occultistes et théosophes, mais aurait tendance à s'approcher des théories élaborées par le folkloriste écossais Lewis Spence dans *La Question de l'Atlantide* (1924) et *L'Histoire de l'Atlantide* (1927).

4. Ce passage remarquable de von Junzt n'est pas sans rappeler la théorie de l'évolution que Charles Darwin développa deux bonnes décennies plus tard dans *L'Origine des espèces* (1859), même si l'idée que des grands singes polaires puissent évoluer en humains à part entière en l'espace de quelques millénaires demeure proprement absurde.

5. Cela semblerait correspondre au très bref âge de glace que le paléobotaniste Knud Jessen et d'autres ont récemment isolé comme le “Dryas récent”, à la faveur d'études sur le pollen des tourbières archaïques scandinaves.

6. Il faut néanmoins reconnaître que cette première lecture n'a concerné que l'édition abrégée de 1909, citée plus haut.



des générations d'aventuriers et de flibustiers, ce qui en a fait une contrée plus cosmopolite, peut-être, qu'elle ne le devrait.

Les contrées de l'Est

Qu'entendons-nous par "Est" ? À l'est de Shem et de la Stygie ? Je connais l'Est – et ce savoir me vient davantage de l'expérience que des racontars des aventuriers. À l'est des royaumes hyboriens et de leurs voisins méridionaux, s'étend l'empire hyrkanien de Turan, en travers des eaux bleues de la mer Vilayet, ce vaste océan intérieur qui fait office de barrage naturel entre les Hyboriens à l'ouest et les Hyrkaniens surgis du mystérieux Orient. Les Hyrkaniens de Turan et leurs cousins des steppes sont grands, minces et sombres. Ils affectionnent les chevaux et prisent davantage leurs montures que leurs congénères. J'en veux pour preuve les marchés aux esclaves d'Aghrapur, où le palais du roi Yildiz étincelle tel un joyau sous le soleil tandis que des enfants des marches conquises à l'ouest se vendent pour trois piécettes ; où un guerrier ayant épargné toute sa vie de pillage n'aura pas les moyens de s'offrir un seul étalon bhalkhana, race si recherchée.

La politique expansionniste de l'indolent Yildiz, à laquelle s'ajoute la brutalité ordinaire de son aristocratie, a favorisé le développement d'une nation nomade d'hommes brisés et haineux : les kozaki ou foutriquets des steppes. C'est par le brigandage qu'ils cherchent réparation, à l'instar de la Fraternité Rouge de Vilayet et sa piraterie sur la mer intérieure. Si quelque flibustier entreprenant avait l'idée de mêler les deux… hélas, ce n'est là que le songe fiévreux d'un esprit occidental, car l'apathie invétérée de l'Est constitue un obstacle trop grand pour l'homme, quel qu'il soit.

À l'est de la mer de Vilayet, s'étend un océan d'un autre genre : une vaste mer herbeuse rejoignant les horizons dans la monotonie ininterrompue des steppes hyrkaniennes. Nul relief ne forme cette contrée, uniforme comme la surface de l'océan, domaine de clans adeptes des chevaux et de l'arc, dont ils ont une maîtrise inouïe. La plupart ressemblent à s'y méprendre à leurs cousins turaniens, mais certaines tribus sont plus trapues avec des jambes arquées, et des yeux en amande comme on peut en voir en Khitaï.

Par-delà la mer de Vilayet

Au sud de la Vilayet, le désert laisse place à une frontière montagneuse servant de rempart entre Turan et son voisin méridional Vendhya. Cette frontière constitue d'ailleurs autant une barrière qu'un champ de bataille. C'est ici, dans l'ombre des majestueuses Himéliennes que se mène un jeu meurtrier, les espions de Turan rivalisant contre ceux de Vendhya pour prendre le contrôle de la passe de Zhaïbar, étroit défilé au cœur du massif, considéré comme la clef de la conquête. Personne ne sait si les vainqueurs chevaucheront vers le sud depuis Turan, pour mettre Peshkauri à feu et à sang, avant de dévaster la fertile vallée de la Jhumda au cœur de Vendhya ; ou si les cavaliers du Sud surgiront par ce col si prisé pour envahir la vallée de Gurashah et Secunderam, prélude d'une percée décisive au cœur de Turan.

J'ai conversé avec un prince d'Iranistan, dans les contreforts du massif, au sujet de la passe de Zhaïbar. Assis sur des tapis de soie opulente, sous des éventails dorés en plumes d'autruche, nous sirotions des jus de fruits glacés par les séracs des Himéliennes à l'abri d'une nuit étouffante. Cet honorable personnage me renseigna sur les tribus de la région dont il s'estimait parent, à savoir les Afghulis et les Waziris, les Zhaïbari et les Irakzai, les Dagozai et les Galzai, ainsi qu'une douzaine d'autres. Il n'hésita pas à me

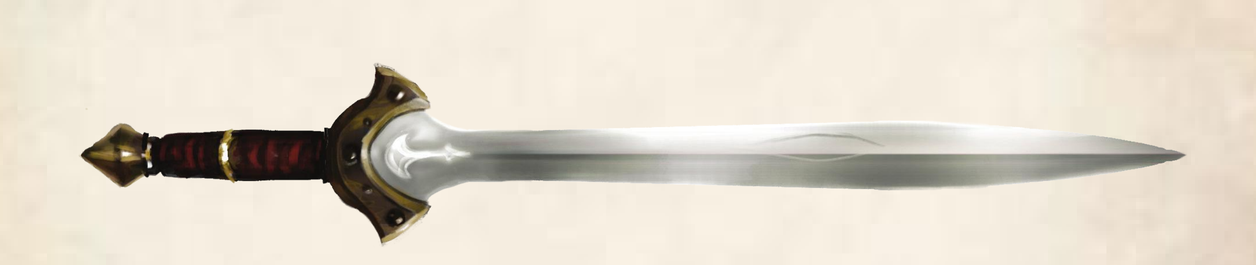
UNE APPROXIMATION PROBABLE

L'ordre de présentation de ce chapitre a de quoi déstabiliser d'un point de vue géographique, car il suit la carrière de Conan dans ses pérégrinations, d'un bout à l'autre des royaumes hyboriens et au-delà. Les diverses contrées y sont donc explorées dans la même séquence que celle de ses chroniques et évaluées selon sa propre évolution.

Voici comment se répartiront les sections qui suivent :

- *Les terres du Nord* (pages 205-211) aborde la Cimmérie, terre natale de Conan, et ses voisins du Nordheim ; Asgard et Vanaheim, ainsi que l'Hyperborée.
- *Les terres de l'Est* (pages 212-218) traite en premier lieu de la cité de Zamora, site de départ par excellence, puis s'intéressent aux royaumes de Zamora, Brythunie et Corinthe. Ces régions, idéales pour les aventures et campagnes de voleurs regorgent de défis et récompenses pour ceux qui vivent en dehors de la loi.
- *Les royaumes des sables* (pages 219-223) décrit les terres exotiques de Khoraja, du Khauran, de Shem et de Stygie, contrées de conflit et de campagnes militaires. Y sont donc examinées la vie de mercenaire, les périls et perspectives qui l'accompagnent.
- *L'océan Occidental* (pages 224-228) explore les royaumes maritimes d'Argos et de Zingara, ainsi que les îles Barachas, et présente la cité pirate de Tortage comme site d'aventure. La vie de pirate y est abordée.
- *Les royaumes du Sud-est* (pages 229-236) se penche sur la vie des hors-la-loi et des bandits, et décrit les royaumes désertiques de l'Iranistan et du Ghulistan, ainsi que l'empire naissant de Turan et la cité avant-poste de Zamboula.
- *Le mystérieux Orient* (pages 237-240) pointe la longue-vue au-delà de l'Occident rêveur, vers des terres qu'on ne connaît que de réputation ou de légende : l'Hyrkanie, Khosala, Vendhya et Khitaï.
- *Les royaumes méridionaux* (pages 241-246) décrit la cité de Shumballa notamment les villes dans la ville, intérieure et périphérique, que constituent Punt et El Shebbeh. Ils traitent aussi du royaume du Kush, du Darfar, du Keshan et du Punt.
- *Les confins* (pages 247-252) traite des régions et royaumes en lisière de l'Occident rêveur ; les marches Bossoniennes, le Westermarck et le Royaume Frontière, ainsi que le Pays picte qui les jouxte.
- *L'Occident rêveur* (pages 253-257) se concentre sur les royaumes du milieu, considérés comme le sommet de la civilisation parmi les royaumes hyboriens. L'Aquilonie, la Némédie, Koth et Ophir sont décrits comme cadres d'aventure, le style de campagne correspondant aux faits et gestes des rois et des reines, et au sort des nations.

Chaque maître de jeu peut bâtir sa campagne au gré chronologique de la carrière de Conan ; mais il préférera peut-être agencer ses aventures sans s'astreindre à cette séquence, en parcourant les royaumes hyboriens et les terres voisines, enchaînant les décors et teintes contrastés, ce qui sera probablement plus proche de l'esprit d'aventure du Conan que nous connaissons.



les présenter comme des loups sans maître qui aiment se battre, plus encore que le roi Yildiz de Turan n'appréciait l'or.

Ce prince me servit de guide vers le sud et ce fut en sa compagnie que je gagnai la fameuse passe, puis l'Afghulistan, au nord-ouest de Peshkhauri, cette région de corniches balayées par les vents et de défilés escarpés, de hauteurs vertigineuses et de villages de boue sur les berges de rivières asséchées. À Ghor, plus importantes des bourgades locales, nous reçûmes un accueil chaleureux. Les Afghulis correspondent au type Himélien : des hommes grands et velus qui ne connaissent pas la peur et que les éléments ont transformés en tas d'os épais noués de tendons nerveux. Leurs femmes au regard farouche se montrent aussi redoutables que des louves. Mon bref séjour en leur compagnie me confirma les propos de mon Iranistani : les tribus constituaient la clef de la conquête des Himéliennes, mais se refusaient à toute vassalité.

J'ai dit que le peuple d'Afghulistan ne connaît pas la peur, mais je dois nuancer cette assertion. Une fois seulement, je vis ces gens se comporter comme des enfants démunis, terrorisés jusqu'aux larmes ou presque. Je venais juste d'évoquer un éperon rocheux enfoui loin de là sous la neige, où se dressait comme un petit château. Cette demeure sinistre portait le nom de Yimsha dans leur langue primitive. Mon prince iranistani blanchit à ces mots et les loups de Ghor

RACCOURCIS HYBORIENS

Les lecteurs modernes ne seront pas complètement dépaysés par l'Âge hyborien, notamment parce qu'il s'inspire beaucoup d'ères et de cultures de notre histoire. Robert E. Howard souhaitait évoquer cet idée de réel sans pour autant s'y enfermer. Lecteur passionné, il n'ignorait rien des théories populaires et plus ésotériques concernant la dérive des continents, les similitudes et récurrences culturelles, les mondes perdus et l'idée que l'essentiel des témoignages de l'histoire avait disparu à tout jamais. C'est ainsi qu'il créa l'Âge hyborien, guidé par l'histoire sans qu'elle le bride, en s'inspirant de l'antiquité et des cultures médiévales pour les pays et peuples de son monde, en créant un lien thématique entre les deux tout en permettant des interprétations inédites. Les noms qu'il employait remplissaient ce rôle de raccourci évocateur dans un contexte différent, suffisant à représenter un monde enfoui et occulté par d'innombrables bouleversements culturels, environnementaux et géologiques.

Voici un aperçu des cultures de l'Âge Hyborien et de leur équivalent du monde réel :

- **AQUILONIE : FRANCE MÉDIÉVALE**
- **ARGOS : ITALIE MARCHANDE**
- **ASGARD ET VANAHEIM (NORDHEIM) : DANEMARK OU NORVÈGE DE L'ÉPOQUE DES VIKINGS**
- **ÎLES BARACHAS : LES ANTILLES, SURTOUT L'ÎLE DE LA TORTUE**
- **ROYAUME FRONTIÈRE : PAYS BALTES COMME L'ESTONIE OU LA LETTONIE**
- **MARCHES BOSSONIENNES : PAYS DE GALLES OU ÉCOSSE DU MOYEN-ÂGE**
- **BRYTHUNIE : ALLEMAGNE, POLOGNE OU LITUANIE MÉDIÉVALE (PRUSSE)**
- **CIMMÉRIE : IRLANDE OU ÉCOSSE GAÉLIQUE**
- **CORINTHE : GRÈCE MÉDIÉVALE**
- **DARFAR, KESHAN, KUSH, PUNT, ZEMBABWEI ET LES ROYAUMES NOIRS : ANCIENS ROYAUMES AFRICAINS COMME LE DARFOUR, LA NUBIE, LE KOUCH, LE SOMALILAND, ET LE ZIMBABWE.**
- **HYPERBORÉE : RUSSIE MÉDIÉVALE, SURTOUT NOVGOROD**
- **HYRKANIE : HYBRIDE ENTRE LA MONGOLIE ET LA SCYTHIE**
- **IRANISTAN : IRAN DES CALIFATS**
- **KHAURAN : SYRIE MÉDIÉVALE**
- **KHITAÏ : CHINE FÉODALE**
- **KHORAJA : CONSTANTINOPLE OU "ÉTATS LATINS D'ORIENT"**
- **KOTH : EMPIRE BYZANTIN**
- **NÉMÉDIE : SAINT-EMPIRE ROMAIN GERMANIQUE**
- **OPHIR : SICILE OU MALTE MÉDIÉVALE**
- **IMMENSITÉ SAUVAGE PICTE : COMBINAISON D'ÉCOSSE ET D'AMÉRIQUE DU NORD AUTOCHTONE**
- **SHEM : L'OUEST CORRESPOND AU LEVANT (PROCHE-ORIENT) DE L'ÂGE DE FER OU CANAAN ET L'ASSYRIE ; L'OUEST À L'ARABIE.**
- **STYGIE : ÉGYPTE ANTIQUE**
- **TURAN : TURQUIE SELDJOUKIDE**
- **VENDHYA : INDE MOGHOLE**
- **ZAMORA : PERSE, SURTOUT BAGDAD**
- **ZINGARA : ESPAGNE DE LA RECONQUISTA**

Ces correspondances ne sont bien entendu pas exactes. Malgré des similitudes, ces contrées demeurent hyboriennes ; les joueurs ne doivent pas baser leurs attentes sur ce qu'ils connaissent du monde réel et nous invitons le maître de jeu à adapter ces filiations à sa guise dans sa vision de l'Âge hyborien.

se cachèrent le visage en s'agitant comme pour chasser le mauvais œil. Je n'appris que plus tard que Yimsha était le domaine de sorciers, des mages sans visage dont les pouvoirs rivalisaient avec ceux des terribles Stygiens.

Poursuivant au sud jusqu'à Peshkauri, nous empruntâmes la longue route sinueuse qui mène au cœur de la torride Vendhya. Terre humide et fertile, elle regorge de mangroves et de forêts vierges qui ne sont pas sans rappeler les jungles des Royaumes noirs, dans le lointain ouest. La caste dirigeante des Kshatriyas ressemble à ses voisins Hyrkaniens, au nord. Grands et sombres comme eux, fins comme des roseaux, mais plus durs que l'acier, ils choient leurs rois comme des dieux sur terre, et les parent d'un faste cérémonial fermé aux étrangers. Comme en Stygie, les castes régissent la vie : des Intouchables moins bien traités que des esclaves, aux marchands et négociants qui bâtissent les villes et peuplent les bazars, en passant par les guerriers qui défendent la nation par le fer et l'honneur. Asura domine en cette contrée, le même Asura dont le nom est maudit et perçu comme démoniaque dans ma lointaine Némédie. Mais ce qui est honni en Occident est souvent révéré en Vendhya, et réciproquement.

La capitale de Vendhya se nomme Ayodhya, cité de minarets d'ivoire et de dômes boursouflés, et de palmiers qui balancent au gré des vents. Sise sur une plaine où le vent chaud du sud rencontre les courants glaciaux du nord, elle se présente comme une ville moite où les pluies tombent parfois sans discontinuer pendant plus d'une quinzaine. Ce fut là que mon voyage prit fin, mais j'appris encore bien des choses sur le lointain Orient et la fabuleuse Khitaï de la bouche de savants wazams dans les souks parfumés d'orange et d'encens. En ces contrées, Paikang et ses tours pourpres, domaine des sorciers, surgit des jungles de bambous. Une antique race à la peau jaune occupe les ruines de temples où l'on vénère des déités aux têtes d'éléphant.

LES TERRES DU NORD

Il me faut certes poursuivre le voyage jusqu'en cette terre lointaine, mais je crains que mes os soient désormais trop fragiles. Le monde est trop vaste et divers pour être parcouru de long en large par un seul homme, dût-il y consacrer son existence. Si seulement j'avais le don d'immortalité…

LE VIEUX GORM PREND LA PAROLE

Que savent les gens civilisés des terres gelées du nord ? Notre façon de vivre vous paraît bien étrange et inconséquente, j'en suis certain. Écoutez bien, car mes conseils pourraient bien vous sauver la vie. Æsir de naissance, j'ai baroudé bien plus loin que la plupart de mes frères d'armes n'y songeraient, j'ai saisi par les cornes le wanderjahr, cette fébrilité de l'esprit qu'on ne peut apaiser qu'en errant loin. Je connais mieux le Nord que la plupart. Ne vous laissez pas impressionner par cette balafre en travers du front. Je ne suis ni simplet ni confus dans ma tête, non, tout ce que je m'apprête à vous révéler est aussi vrai que direct.

Dans notre monde, la gloire se remporte par l'épée et la hache. Les hauts faits d'armes vous offrent parfois des rivières d'or, mais avant tout le plus grand des trésors : l'honneur. Des collines grises et mornes de Cimmérie aux belliqueux Æsirs et Vanirs du Nordheim, en passant par les mystérieuses terres d'Hyperborée, cette contrée demeure meurtrière et souvent vierge ; seuls les cœurs les plus hardis peuvent espérer la dompter ou, du moins, l'apprivoiser.

Le triomphe barbare

Beaucoup sont attirés vers le nord pour des raisons qui les regardent, mais ces montagnes solitaires abritent des vérités simples qui parlent au cœur de chacun, quel que soit son foyer, même s'il est originaire du Sud décadent, ou de l'Est sauvage. Notre climat implacable forge les esprits d'un certain biais et instille certaines raisons de vivre que tous partagent ; les gens ont beau paraître différents les uns des autres, ils sont souvent animés par les mêmes ambitions.

Les étrangers trouveront bien des choses étranges, mais d'autres leur seront familières. La meilleure approche consiste à lever le rideau de la vie des cités et à se débarrasser du carcan de la civilisation pour mener la vie des vraies gens : faite d'audace et de courage. Les nordiques ne mâchent pas leurs mots et ne parlent jamais pour rien. La sauvagerie couve toujours en eux. Le froid mordant nous soumet à une vie rude qui ne laisse aucune place à l'oisiveté. Mais l'existence est un don magnifique qui nous offre tant à faire, avant de gagner le glacial Valhalla !

La lutte éternelle

La plus grande des batailles se livre entre la civilisation et la sauvagerie, écrite dans la nature comme dans le cœur des mortels et des dieux. C'est la lutte entre l'ordre, ces lignes et colonnes dans lesquelles les hommes mettent les choses, et le désordre sauvage de la nature. L'histoire nous a montré maintes fois que la sauvagerie reste la véritable condition du monde, lorsque les royaumes s'érigent pour retomber en poussière sous les sandales des conquérants barbares ou déchirés par les marées implacables ou la terre qui s'anime.

"– Bah ! grogna Horsa. La raison du vieux Gorm a été affectée dans sa jeunesse par un coup d'épée à la tête."
La Fille du Géant du Gel

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

De tous les documents associés à ces mystérieuses Chroniques némédiennes, le témoignage suivant reste peut-être le plus insolite. Bien que les notes d'Astreas s'y réfèrent, l'original apparaît sous une forme archaïque de runes agençant des bâtons, retranscrites depuis une autre surface (probablement du cuir ou de la corne). On ignore si l'histoire fut dictée à Astreas ou s'il s'est contenté de l'intégrer dans son aperçu de l'Âge hyborien après qu'on la lui ait rapportée. Les aspects fantastiques peuvent paraître farfelus, mais il convient de ne pas les mépriser complètement, car ils font référence à une culture et un état d'esprit très à part, pour lesquels tout ce qui est décrit est perçu comme aussi naturel que les intempéries, les saisons et les mouvements célestes.

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Le vieux Gorm d'Asgard

Après un incident avec l'éthéré, sous la forme d'Atali, fille du géant du gel Ymir, le guerrier æsir Gorm entreprit un long voyage dans les contrées du Nord, dont il apprit à connaître bien des aspects, naturels ou surnaturels. Guerrier émérite, Gorm fit la connaissance d'Astreas au passage du scribe némédien à Velitrium, et le renseigna sur les coutumes et le mode de vie de son peuple et de ses voisins. Rencontrer Gorm est plus probable dans les terres du Nord, où il pourra accompagner un groupe de pillards æsirs, être de passage en Cimmérie, voire siroter un bol d'ale près du feu, dans quelque demeure des marches Bossoniennes.

Le continent est jonché des ruines de civilisations antiques dont les rois et les vassaux se croyaient éternels, mais de leurs châteaux et routes il ne reste plus que des pierres brisées et quelques babioles éparpillées. Leurs exploits et leurs dieux mêmes se sont perdus au fil des âges.

Tel est le sort de la civilisation : tomber sous les assauts perpétuels de la barbarie. Nous bâtissons domaines, puis bourgs et enfin cités comme autant de protections contre la nature, mais chaque fois ces défenses finissent par succomber à l'invasion inexorable de celle-ci, au déferlement de la sauvagerie… des dents et des crocs animés par un appétit féroce. Mais notre nature nous pousse à vouloir dompter ces étendues sauvages, à nous installer où nous ne sommes pas désirés, à construire des voies en pays vierge et à ériger des murs pour nous garder de l'inconnu.

Ceux qui gagnent notre contrée ne tarderont pas à accepter ce que tous les nordiques savent : la fin est proche et le confort que la civilisation croit offrir est aussi fragile et éphémère qu'une mince couche de neige. La nuit, la nature sauvage hurle et tous doivent rester vigilants, que le danger se manifeste sous la forme d'esprits malicieux, de créatures féroces ou de Pictes hargneux, ou encore de chasseurs d'esclaves d'Hyperborée tout aussi malveillants.

Le code sauvage de la courtoisie

Celui qui parle ici le fait sans arrière-pensée ; la mort guette ceux qui ne respectent pas ce savoir-vivre. Les peuples civilisés du sud clament à l'envi leur sens de leur stature et leur rang, comme s'ils les avaient mérités, mais le barbare mesure sa qualité à l'aune de son audace. Contrairement à eux, il ne se vantera pas vaniteusement de ses exploits, mais laissera à ses admirateurs l'initiative de les chanter dans une maison longue ou coule l'hydromel, tandis que ses ennemis les évoqueront d'un murmure terrifié.

De même, l'homme civilisé insultera les siens sans craindre les représailles, alors que le barbare se tait tant qu'il n'a aucune raison d'agir contre ce qui le hérisse. Celui qui insulte un barbare le provoque : si l'intéressé ne réagit pas, il ne fait qu'admettre la véracité de l'affront. Il vaut donc mieux pourfendre quiconque dit du mal de vous. Chacun se souviendra alors que ceux qui vous froissent s'exposent aux plus vives représailles et réfléchira à deux fois avant de laisser la boisson ou l'humeur dominer sa langue.

On reconnaît un nordique à son refus de ce que d'autres appellent les "bonnes manières". La vie que mènent ces gens leur permet de percer à jour les artifices du monde civilisé, de faire fi des règles et de la bienséance que ceux du sud chérissent tant. Beaucoup méprisent aussi grandement les atours de la civilisation. Bien sûr, il leur arrive de se délecter de ces plaisirs sophistiqués, mais ils les prennent pour ce qu'ils sont : des voluptés fugitives entrecoupant le monde impitoyable tel qu'il est, tel qu'il fut et tel qu'il sera encore.

Le plus grand des trésors n'est pas l'or, mais le renom mérité et les alliés. Les gens du nord sont attirés par le pouvoir, comme tous les peuples du monde, pourtant la puissance d'un chef ne se mesure pas à ses possessions, mais à sa capacité à les acquérir et à les partager avec ses fidèles. Fais preuve d'audace et de franchise, et pèse tes mots, comme si chaque parole était un bouclier ou une épée. La gloire ne se gagne que par les actes et les dieux daignent parfois se montrer généreux avec ceux qui la méritent.



Des loups dans un troupeau de moutons

Les peuples du nord restent bien à part de leurs cousins du sud, même de ceux de la lignée sauvage de Bori. Plein d'entrain et robustes, ils présentent un aspect singulier. Ils ne passent pas inaperçus dans les cités et mieux vaut observer une certaine réserve en leur compagnie.

Les raisons qui poussent certains nordiques à quitter leur terre natale pour gagner des contrées plus policées sont nombreuses. Les Gundermen font de bons soldats qu'on envoie livrer les guerres aquiloniennes d'un bout à l'autre des terres hyboriennes. Beaucoup terminent leur service et sont alors livrés à eux-mêmes, d'autres désertent à la première occasion, et d'autres encore se retrouvent seuls survivants d'une opération. Les Hyperboréens, peuple émacié, s'éloignent aussi de leur patrie, que ce soit pour parcourir la lande à l'affût d'esclaves ou parce qu'ils se sont lassés de leurs montagnes et collines, et des vents mordants de l'hiver.

Les Nordheimers gagnent le sud en quête d'or et de richesses qu'ils pourront rapporter sur leurs terres, ou pour se faire un nom sous un ciel plus clément. Les maussades Cimmériens se contentent de leurs villages et de leurs versants accidentés, mais certains cèdent à une forme de bougeotte qui leur fait quitter le marasme de leur morne contrée vers d'autres horizons promettant une vie moins austère, que ce soit par les armes, la chaude étreinte de la chair, la saveur de la viande épicée ou le piquant d'un vin corsé.

Mais la plupart des nordiques ne quitteront jamais leur terre froide et enneigée, où la vie leur paraît bien assez riche.



LE NORD BARBARE

Au septentrion, on compte trois pays à part entière : la Cimmérie, l'Hyperborée et le Nordheim, comprenant lui-même deux régions ; Asgard et Vanaheim, terres qui se livrent une lutte acharnée et immémoriale.

CIMMÉRIE

La Cimmérie, séparée au nord du Nordheim par une crête de montagnes, accueille les Cimmériens, fidèles alliés des Æsir. Un peuple plus avisé aurait quitté cet endroit depuis longtemps pour s'installer en des terres plus hospitalières, mais pour des raisons qui les regardent, les Cimmériens s'accrochent à ce pays avec une ténacité sans égale. Il s'agit de l'une des races les plus anciennes du monde hyborien, qui se dit descendre en droite lignée des Atlantes. Comme leurs ancêtres, les Cimmériens présentent une peau sombre, des cheveux noirs et des yeux clairs, bleus ou gris. Ils sont grands et élancés, dotés de membres puissants. Grimpeurs d'exception, ils sont capables de trouver des prises dans n'importe quelle paroi rocheuse, n'importe quel arbre, et d'en atteindre le sommet rapidement sans la moindre appréhension. Les Cimmériens sont du genre maussade et sombre, pragmatique, mais fier, enclin à la bouderie comme à la vantardise, et souvent hérissé par la futilité de l'existence. Ils n'exultent qu'au cœur de la bataille, leur humeur demeurant aussi noire que leur chevelure le reste du temps. Le cimmérien ne se parle qu'en cette terre. Indépendants et claniques, ils constituent de redoutables adversaires qui défendent âprement leurs collines, vallées et tourbières contre tous, au point que même les Acheroniens d'antan ne purent s'imposer contre eux et durent renoncer à leurs demeures rocailleuses.

"Un loup n'en reste pas moins un loup même si un caprice du sort a voulu qu'il coure avec les chiens de garde. Le carnage, la violence et la sauvagerie étaient les ingrédients naturels de la vie telle que Conan la connaissait ; il ne pouvait pas comprendre, et ne comprendrait jamais, ces petits riens si chers au cœur des hommes et des femmes de la civilisation."

— Au-delà la rivière Noire



Dans ces contreforts pierreux, ils érigent de petites fermes et de modestes villages où ils triment, élèvent chèvres, moutons et bétail, prospectent la terre, taillent le bois et chassent en communauté. Ils ne bâtissent pas de châteaux et leurs bourgades sont rares. Chaque village est gouverné par un chef ou doyen. Lorsque se présente une question préoccupante, les clans se rassemblent pour s'organiser, réunions qui n'ont rien de calme et se terminent rarement sans effusion de sang. Les Cimmériens sont pour la plupart autonomes, mais ceux de l'ouest font parfois des descentes en Pays picte pour piller les vastes gisements de fer que recèlent les montagnes orientales désormais peu occupées par les Pictes. Les revêches Cimmériens ne tiennent pas plus les gens du sud en affection et guerroient souvent contre les marches Bossoniennes et le Gunderland. Ils se montrent aussi enclins à lancer des assauts à l'est, contre les Hyperboréens, qu'à se joindre à mes Æsirs contre notre ennemi commun, les Vanirs de Vanaheim.

En dehors de leurs villages, ils érigent des tertres en des lieux reculés, dans les profondeurs desquels ils enterrent leurs morts. Les superstitieux Cimmériens craignent le monde spirituel et se méfient de toute magie et même de leurs propres dieux. Ces divinités sont d'ailleurs à leur image, aussi moroses et impitoyables qu'eux. Le plus éminent reste Crom, le Dieu Sombre et Gris qui vit sur une haute montagne où il se désintéresse des faits et gestes humains, se contentant d'insuffler en l'âme des nouveau-nés l'énergie du massacre et, plus tard, de condamner les défunts à vagabonder dans un au-delà de brumes grisâtres et de vents glaciaux, pour l'éternité.

L'Aquilonie, qui cherchait à coloniser la Cimmérie, s'installa à la frontière en comptant sur le Gunderland pour la protéger. La plus grande de ces communautés était le bourg fortifié de Venarium, où l'on tenta de réduire les Cimmériens en esclavage. Mais au lieu d'un docile bétail, les Aquiloniens eurent affaire à des taureaux enragés. Une nuit, les clans unifiés d'hommes des collines surgirent en hurlant par-dessus la muraille de Venarium et mirent la bourgade à sac, ne laissant dans leur sillage que cendres et pierres brisées. On conte encore cette histoire du nord au sud ; nul autre pays n'a depuis tenté d'empiéter en territoire cimmérien.

NORDHEIM — ASGARD ET VANAHEIM

Les légendes racontent que ceux qui vivent ici, qu'ils soient Æsirs ou Vanirs, descendent d'une race de grands singes des neiges d'une époque oubliée, eux-mêmes vestiges hirsutes d'une souche d'hommes d'un âge antérieur au Cataclysme. Au fil des enjambées du temps, ces sauvages primitifs sont redevenus des hommes qui plus tard encore ont donné les Nordheimers. Il paraît plus probable que des visiteurs aient aperçu des hommes vêtus de fourrures blanches d'ours et de singe, comme on en trouve encore dans les massifs du Nordheim, mais les légendes ont la vie dure.

Le Nord divisé

Quelle que fût leur origine, les Nordheimers d'antan déferlèrent au nord pour s'approprier toute la contrée, même s'ils finirent par croiser forte opposition des Hyperboréens à l'est et des austères Cimmériens au sud-ouest, qui les remirent à leur place ; sans compter que leurs collines n'avaient rien d'attrayant. Ainsi, les Nordheimers s'installèrent dans une contrée cernée d'ennemis où deux grands chefs de tribu finirent par s'imposer. Leurs querelles incessantes divisèrent le Nordheim en deux pays : Asgard et Vanaheim, et cette

> *“Certains disaient que ce n’était pas un homme civilisé, mais un Cimmérien, l’un de ces hommes appartenant à ces tribus barbares qui vivent dans les collines grises du Nord lointain et dont les raids sèment la terreur parmi leurs voisins du Sud. Du moins, elle voyait bien qu’il y avait quelque chose en lui, une sorte de vitalité inhabituelle ou de barbarie qui le plaçait à part de ses féroces compagnons.”*
>
> **— Le Bassin de l’Homme Noir**

rivalité se perpétue depuis plus de générations qu’un homme ne possède de doigts et d’orteils. Les deux tribus, car il s’agit bien du même peuple déchiré malgré quelques différences de teint, se vouent une haine tenace. Des escarmouches éclatent sans cesse : règlements de compte, querelles ancestrales, représailles de vol de bétail réel ou supposé, rafles diverses et captures dont les victimes termineront esclaves dans le meilleur des cas.

Malgré cette hostilité, les Nordheimers partagent bien des choses. Tous sont clairs de peau et puissants de stature, même si les Vanirs aux cheveux roux s’avèrent plus gaillards que les Æsirs aux cheveux de filasse. Les deux tribus parlent le nordheimer, relativement proche de la langue des Hyperboréens et de celle du Gunderland, alors que ces peuples échangent pourtant peu. Mais ils ne sauraient être plus différents par le comportement. Les Æsirs sont pleins d’entrain et ont toujours engendré de grands conteurs et sages. Hommes comme femmes peuvent posséder des terres et diriger leur foyer, mais tous doivent partager une part de leur patrimoine avec leur seigneur et sont tenus de défendre le pays contre les incursions des infâmes Hyperboréens. Les Vanirs, à l’inverse, sont vaniteux, vantards et bruyants, enclins à la débauche et aux récits les plus exagérés de leurs prouesses. Ils sont bien prompts à se froisser au moindre affront et à transmettre cette rancune à leurs héritiers, de père en fils, comme un legs des plus précieux.

Les Æsirs ne sont pas les plus grands bergers ni agriculteurs, ce qui les cantonne au pillage, à la chasse, la récupération et la cueillette de tout ce qui peut pousser dans les hautes forêts s’étendant hors des montagnes et des plaines gelées. La plupart de leurs villages sont fortifiés et bénéficient de ce qui se fait de mieux en matière de charpenterie et d’architecture de bois. Chaque communauté est agencée autour d’une grande maison longue au toit de douelles qui peut compter jusqu’à trois étages. Les villages des Vanirs leur ressemblent, mais la pierre y est plus présente et leurs demeures, moins nombreuses, sont aussi plus imposantes.

Par de nombreux aspects, les deux peuplades restent très semblables, mais Vanaheim possède ce qui manque à Asgard : un littoral. Les Vanirs se désintéressent de l’agriculture pour concentrer leurs efforts sur les navires, source de toute leur richesse. Ils pillent et commercent jusqu’en Zingara et même Argos, mais il en va ainsi dès qu’ils voguent en eaux civilisées. Au nord, leurs vaisseaux à proue de dragon rôdent d’un petit bourg côtier à l’autre tel un prédateur, s’aventurant de temps à autre en territoire picte. Cette dernière contrée n’a d’ailleurs pas grand-chose à offrir, d’autant qu’ils doivent généralement rebrousser chemin dès qu’ils se montrent trop audacieux. Les rares communautés vanirs en Pays picte ont presque toutes disparu. Au sud, un massif montagneux isole la Cimmérie des Vanirs, ce qui vaut probablement mieux. Chaque fois que ces derniers ont tenté de s’approprier les richesses des Cimmériens, ils ont eu affaire à une résistance acharnée et une fureur qu’ils ne purent endurer bien longtemps.

Les Nordheimers vénèrent globalement les mêmes dieux, mais les Æsirs se portent davantage sur les divinités du foyer et de la fertilité, de la chasse et des forêts, tandis que les Vanirs prient les déités plus martiales, celles des batailles, de la victoire et du jugement. Le plus important de ces dieux reste Ymir, le Géant du Gel, plus ancien d’entre eux au point qu’on le présente comme le père du monde. Il chevauche un immense char tiré par un attelage hargneux de grandes chèvres dont le vacarme résonne par monts et par vaux, et se confond souvent avec le tonnerre.

La haute demeure qui accueille tous ces dieux, avec son toit en voûte, est sise en un vaste champ enneigé qui, pour les Æsirs, brille de la lueur du soleil levant tandis qu’il aveugle ceux qui posent leur regard sur son éclat d’un blanc immaculé selon les Vanirs. Pour les deux tribus, la neige reflète dans les cieux une spectaculaire aura multicolore qui danse et miroite parmi les cimes et que l’on appelle aurore boréale. La fille indocile d’Ymir, Atali, d’une beauté incommensurable, se présente en même temps aux Vanirs et aux Æsirs avec sa chevelure rouge et or. On compte d’autres dieux, trop nombreux pour notre propos, que l’on prie individuellement selon les besoins, car nul n’exige le type de dévotion requise par les dieux du sud, avides d’attention au point de priver leurs adeptes de tout loisir. Le Nordheimer préfère les offrandes adressées selon l’activité ou l’entreprise, sans risquer de froisser tel dieu ou de contrarier telle déesse.

HYPERBORÉE

Les gens d’Hyperborée sont bien étranges et imprévisibles. La plupart des autres peuples du nord les haïssent pour l’esclavagisme débridé qu’ils pratiquent et pour les guerres incessantes qu’ils livrent contre ceux qui partagent leurs frontières. Leur terre s’avère aussi morne et froide qu’Asgard malgré une partie méridionale plus hospitalière. Il y a bien longtemps, les Hyperboréens constituaient une race à la peau blanche venue de l’Est, des nomades cavaliers à l’instar des Hyrkaniens, qui plantaient leurs tentes au gré des saisons et vivaient de ce que la terre et la faune pouvaient leur offrir. Ils s’installèrent en cette contrée austère et montagneuse, renonçant à leur vagabondage pour bâtir des villages fortifiés, qui devinrent des bourgs fortifiés, puis des cités forteresses. Mais ces robustes remparts ne

purent les garder de la tribu de Bori, ces sauvages aux cheveux filasse qui déferlèrent du nord en chemin vers le sud et le Gunderland. Les descendants de Bori balayèrent les Hyperboréens d'antan, s'emparèrent de leurs villes et s'approprièrent leur nom comme un butin de guerre. Comme on échange des enfants pour favoriser le sort de sa progéniture, les fils de Bori devinrent les Hyperboréens et l'ancienne race finit par disparaître presque entièrement. Le sang de ces ancêtres ne se retrouve désormais que dans les confins d'Hyperborée.

Ces nouveaux Hyperboréens furent les premiers à mobiliser de véritables armées pour défendre leurs terres contre les pillards du Nordheim et du sud. Ils purent affronter les cavaliers d'Hyrkanie qui traversaient les plaines gelées pour s'emparer des richesses de l'ouest, en particulier les esclaves à la peau blanche. Retranchés derrière leurs hautes murailles, les Hyperboréens devinrent à leur tour des pillards doublés d'esclavagistes, dont les principales victimes étaient les Cimmériens et la population d'Asgard. Leurs incursions se déployèrent jusqu'en Zamora et en Brythunie, allant jusqu'au Royaume Frontière pour réduire nombre hommes, femmes et enfants en esclavage.

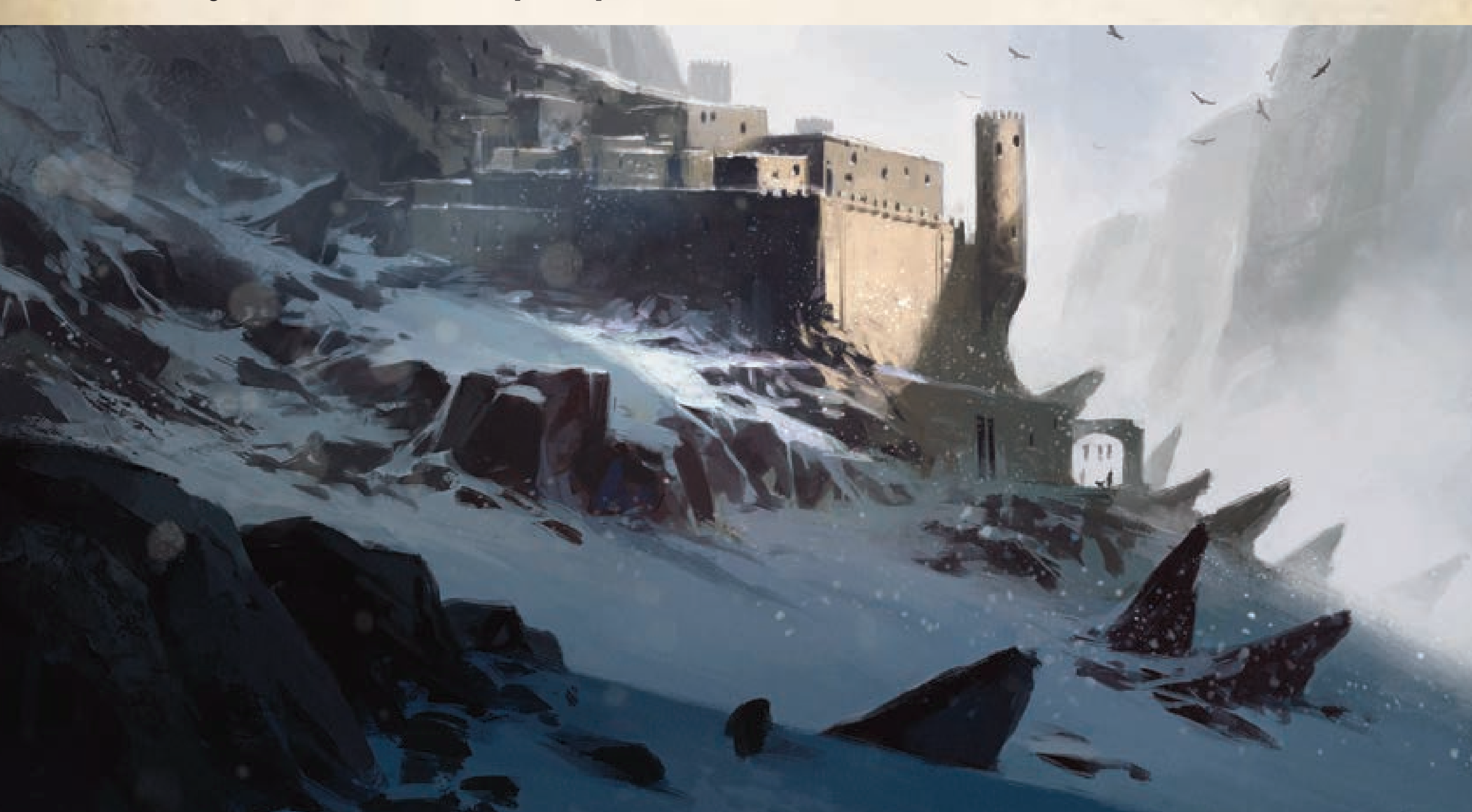
Ces apports étrangers galvaudèrent la pureté de la lignée Hyperboréenne, qui reste malgré tout un peuple bien distinct. Ces gens demeurent largement les plus grands de tous les peuples du nord du continent. Géants blonds aux yeux clairs, ils n'ont souvent que la peau sur leurs os épais, ce qui leur prête une allure fruste et presque dérangeante, comme s'ils n'étaient pas complètement humains. Généralement taciturnes et moroses, ils manquent singulièrement de tact et d'humilité quand ils prennent la parole, notamment dans leur langue rugueuse qu'ils parlent d'une voix lente et profonde, comme un grondement. Les rares fois où cette race montre la moindre joie, cela ressemble davantage à une exultation vicieuse qu'à autre chose. Beaucoup ne tiennent pas en place et prennent la route du sud jusqu'aux royaumes plus civilisés où leurs talents de mercenaires sont prisés, quand ils ne se tournent pas tout bonnement vers le banditisme ou la carrière d'assassin.

L'Hyperborée ne se range pas sous l'autorité d'un unique souverain. Au lieu de cela, ses cités sont chacune dirigées par de petits rois ou seigneurs, généralement des chefs de guerre qui s'accrochent à leur trône avec acharnement et se soumettent aux volontés des hauts prêtres du dieu vénéré localement. Bien que leur pays fût fondé par des nomades cavaliers, les Hyperboréens d'aujourd'hui ne connaissent rien aux chevaux. Cette contrée fut la première du nord à présenter un semblant de culture, mais son peuple isolé n'a que mépris pour les pratiques et comportements

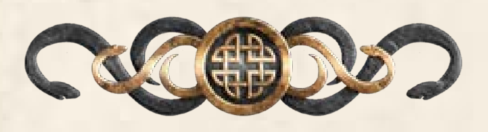
.... ceux qui sont restés le plus proches du substrat originel sont les habitants du Gunderland, une province du nord de l'Aquilonie ...

C'est uniquement dans la province du Gunderland, où les gens n'ont pas pour habitude d'avoir des esclaves, que l'on peut trouver un sang hyborien pur.

— L'Âge hyborien



dits civilisés. Ces gens dédaignent notamment Mitra et préfèrent révérer d'étranges dieux plus sinistres les uns que les autres : esprits ancestraux, entités monstrueuses et chefs déifiés. Ils croient au spirituel et aux démons, et les rites de leurs sombres divinités passent souvent par des sacrifices de sang, terrible sort promis à nombre des esclaves des Hyperboréens.



LE GUNDERLAND

Lors de la grande migration des sauvages aux cheveux fauves, un grand nombre s'installa au Gunderland pour y établir la lignée la plus pure de tout le continent. Leurs descendants se sont aventurés au sud et à l'ouest où ils se sont mêlés à d'autres races, mais ceux qui sont restés au Gunderland restent les plus anciens et représentatifs. Ils affichent cette vitalité et cette robustesse singulières et ne sont dépassés par la taille que par les Hyperboréens, du moins dans le nord. Comme les fils de Bori, leurs cheveux sont roux ou blonds et leurs yeux clairs, très clairs même, ce qui témoigne de la pureté de leur sang. Ils parlent un dialecte de la langue des Hyperboréens, mais maîtrisent l'aquilonien comme seconde langue, notamment pour commercer avec le royaume du sud et ses alliés.

Les Gundermen sont des gens fiers et indépendants, aux coutumes plus primitives et foncièrement hyboriennes que celles de leurs voisins. Ils continuent d'observer leurs traditions d'antan même s'ils ont depuis dû se soumettre aux Aquiloniens qui les ont conquis et dont ils sont désormais les vassaux. Leur dieu était jadis Bori, mais ce culte a grandement laissé place à celui de Mitra, divinité des Aquiloniens. Outre Mitra, dont on retrouve les temples dans tous les bourgs et villages du Gunderland, et Bori, dont les vieux sanctuaires et sites sacrés sont discrètement vénérés et entretenus par des dévots moins nombreux d'année en année, les Gundermen n'ont guère d'estime pour les dieux. L'ascendance qu'ils partagent avec les Hyperboréens les rapproche de ce peuple sur bien des plans, mais pas celui de l'esclavagisme. Cette pratique apparaît comme un péché à ce peuple prisant la liberté. Mieux vaut tuer un homme que de l'enchaîner.

Niché entre les marches Bossoniennes et l'Aquilonie, le Gunderland est souvent perçu comme une province de cette dernière, mais gare à ceux qui le présentent comme tel devant un Gunderman. Les intéressés ne se considèrent aucunement comme des Aquiloniens, alors que ce royaume les compte bien dans ses rangs et n'oublie pas de les assujettir à la corvée. Les Gundermen sont ainsi tenus de se battre pour l'Aquilonie et demeurent d'ailleurs d'excellents soldats. Une fois leur service terminé, beaucoup deviennent mercenaires, offrant leur bras armé à quiconque est prêt à les rétribuer.

Dans le cadre de l'un de ses pires revers, l'Aquilonie envoya les Gundermen en Cimmérie, en passant par l'étroite bande des marches Bossoniennes. Ils s'y installèrent et eurent la mauvaise idée de bâtir de petits forts et des bourgs en plein cœur des terres des hommes des collines, dont ils mirent les hameaux à feu et à sang et massacrèrent les quelques modestes clans qui refusaient de leur céder la région.

Fort Venarium s'imposa comme l'une des plus notables de ces communautés et comptait plusieurs colons Aquiloniens dans ses murs. Le bourg fut ensuite complètement rasé par les Cimmériens, qui surgirent des ténèbres en hurlant, gravirent la muraille et déferlèrent dans les rues telle une vague de fer, de flammes et de haine.

Les bourgades et villages du Gunderland sont plutôt grands, mais moins bien structurés que les bourgs fortifiés des marches Bossoniennes (sans toutefois tomber dans la rusticité des communautés cimmériennes). Les fermes sont omniprésentes dans cette campagne de champs ondoyants, de forêts denses et de vastes pâturages, sous l'autorité d'un baron ou autre nobliau, généralement Gunderman, mais surtout considéré comme la marionnette du roi d'Aquilonie. À l'image de leurs voisins septentrionaux des marches Bossoniennes, ils ceignent leurs villages de murailles de pierre et de bois et entretiennent d'épaisses haies le long de leurs routes, afin de se protéger du vent et de dissuader les cavaliers lorsqu'un conflit éclate jusqu'au Gunderland. Les fermiers acquittent un tribut d'or et une partie de leurs récoltes à l'Aquilonie, mais entre eux, de nombreux Gundermen évoquent à mi-voix un avenir qui affranchira leurs terres du joug royal imposé du sud.



LES TERRES DE L'EST

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Ce qui suit tient davantage de la confession que du témoignage. Il s'agit d'un recueil de diverses sources, probablement réunies dans tout le continent. Astreas a consacré un certain temps à tenter d'élucider le mystère entourant la fripouille du nom de Taurus. Il est peu probable que les deux personnages se soient même rencontrés : la transcription du récit de Taurus est manifestement exagérée, que ce soit dans un souci de sensationnalisme ou d'autoglorification. Ce portrait n'en reste pas moins édifiant sur la clandestinité à l'Âge hyborien.

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Taurus de Némédie

Taurus de Némédie est une légende ; considéré comme un prince des voleurs par ses pairs et honni comme le diable par les victimes de ses larcins. Ses exploits fascinent, amusent et inspirent les contrevenants de toutes les terres civilisées et sa renommée dépasse largement les frontières de sa terre natale ou de Zamora, où il perpètre communément ses méfaits. Sa réputation est aussi méritée qu'entretenue, et parfaitement au goût de l'intéressé. On peut rencontrer Taurus dans tout le continent, qu'il s'apprête à mener le coup du siècle ou qu'il le fomente et en soit juste au stade stratégique, à moins qu'on ne le croise en plein milieu d'un cambriolage.

TAURUS PREND LA PAROLE

Zamora la Maudite, dont les tours infestées d'araignées et hantées de mystère recèlent des trésors inconcevables et où les ruelles fétides grouillent de voleurs prétendant pouvoir se les approprier. Figurant parmi les plus anciens royaumes de l'Est, antique et terni par les innombrables doigts qui ont tenté de le saisir au fil des siècles, il continue néanmoins d'attirer les voyageurs de son éclat tapageur. Entre la décadente et dévergondée Shadizar et la maudite Zamora, Cité des voleurs, les insouciants ont toutes les mauvaises raisons de perdre leur pécule, voire bien plus, en cours de route. Mais les occasions de prospérer ne manquent pas, l'ami, pour qui sait où regarder. Dans le sable, tout brille comme un joyau. Les bâtiments rutilent comme le métal précieux et les grandes familles amassent de belles fortunes, pour mieux influencer et corrompre les politiciens. En cette terre, toute main tendue cache une pointe de lame dans sa manche.

Les cités de Zamora sont pourries jusqu'à la moelle. Bâtis sur les ruines de leurs ancêtres oubliés les Zhemri, leurs murs renferment les plus habiles conspirateurs, qui magouillent et manœuvrent clandestinement aux fins les plus égoïstes. Chacun garde toujours un œil dans son dos, à l'affût des poignards qui rêvent de s'y enfoncer. C'est l'endroit idéal pour exercer l'antique activité, ignoble diront certains, consistant à améliorer sa condition par la ruse et la fourberie.

Assez de ces considérations : entamons la visite.

ZAMORA LA MAUDITE

Les voleurs doivent pratiquer leur art d'élite pour ne pas perdre la main, et quel meilleur endroit que la Cité des voleurs pour s'entraîner ? Cette métropole tentaculaire en décomposition est à l'image d'une dent gâtée. Si elle ne finit pas par tomber d'elle-même, il faudra l'arracher. Il se mène toutes sortes d'affaires dans ces ruelles tortueuses et enténébrées. D'autres cités de la région, comme sa sœur Shadizar la Perverse, la mystérieuse Yezud et autres cités-États, sont d'une conception similaire et pourvoient chacune à de sombres attirances spécifiques. Elles ont longtemps profité de leur proximité avec la route marchande orientale qui mène de Stygie jusqu'en Brythunie, en traversant Shem et en remontant l'orée occidentale du massif.

Le royaume de Zamora porte le même nom que sa maudite cité, tellement la sinistre réputation de ses habitants est grande. Encadrée de hautes montagnes à l'est et d'un désert fissuré à l'ouest, la ville ancestrale était jadis un brillant modèle de civilisation et de piété dont s'inspirait tout le royaume. Mais cette époque est bien révolue ; la plupart des imposants temples qui faisaient la fierté de la cité ont depuis été dévastés ou reconvertis. Les dorures des hautes colonnes cannelées ont depuis longtemps cédé aux couteaux avides des coquillards et les pierres précieuses qui ornaient les toits en dôme n'ont pas résisté aux innombrables griffes cupides. Ainsi s'amorce probablement la descente de la civilisation vers la barbarie.

Il n'y a plus guère que le palais qui résiste encore à ces mains calleuses. Muré dans les hautes collines cernant la cité, il domine les rangées de structures de briques et de bois qui s'entassent parmi les ruines de bâtisses bien plus dignes. À Zamora la Maudite, se côtoient la misère et la richesse la plus obscène. Reste à voir jusqu'à quel point cette situation pourra tenir.

Les siècles de guerre, de révolte et de reconstruction ont laissé un air de désordre à l'horizon zamorien. La cité s'étend plus ou moins parallèlement en travers d'une colline, le Capitole dominant les vestiges de la Vieille ville. Les rues larges et pavées auraient bien besoin de quelques réparations dans certains quartiers. On se repère en ville selon le nom des rues et l'activité principale du secteur, ce qui à plus grande échelle forme les quartiers décrits ci-après.

On trouve des habitations dans tous les quartiers de Zamora la Maudite, même si toutes ne sont pas accessibles depuis les artères. Outre le quartier du Capitole (où réside le roi ainsi que la garde de la ville), le quartier des Temples (où l'on prie certains des divers dieux du pays), le quartier du Marché (où l'on peut vendre et acheter à peu près n'importe quoi), le Maul (coincé entre le quartier du Marché et celui des Temples) et la Vieille ville (où l'on trouve les vestiges de la cité antique), une route marchande traverse Zamora du sud-est ou nord-ouest et la divise le long du quartier du Marché. Cette voie qu'on appelle route de la Soie est parcourue de nombreuses caravanes shémites et stygiennes qui profitent de leur passage pour se réapprovisionner sur le chemin de Shadizar et vers le nord, jusqu'en Brythunie. Ces convois souvent lourdement armés foisonnent de mercenaires Gunderman vigilants ou de gardes privées, afin de dissuader tous ceux qui envisageraient de chaparder les négociants.

C'est ici, à Zamora la Maudite, que des voleurs de tous les recoins de la carte se retrouvent pour perfectionner leur art, dépenser leur argent, trouver du travail et échanger quelques mensonges.

Le quartier du Capitole

Ce manoir aux allures de forteresse domine la cité de toute sa grandeur, cerné d'une muraille aussi haute que robuste et encadré sur trois de ses flancs par la caserne de la garde de Zamora et l'arsenal de la ville. La garde royale réside entre ces murs, si bien qu'on la voit rarement (à l'instar du roi lui-même). Ce quartier accueille également des forgerons, des bouchers et autres échoppes essentielles au château et à ses soldats. Les prix sont doublés pour toute personne qui n'est pas directement employée par le roi. Les gardes sont ici omniprésents et il n'est pas question de les corrompre… du moins pas facilement.

Le quartier des Temples

Les grandes bâtisses en dôme qui bordent la route Royale jusqu'aux portes toujours fermées du Capitole ont connu de meilleurs jours. Les temples les plus proches de la résidence du roi jouissent d'une fréquentation plus grande des autochtones comme des visiteurs. Les prêtres d'Anu et de Bel, ainsi que ceux d'une cohorte d'autres dieux et déesses, agitent de l'encens en récitant ou psalmodiant des prières, sans oublier de sonner consciencieusement (parfois même religieusement) les cloches. À l'autre bout de la rue, près de la porte du Levant, se niche la secte du Dieu-araignée. Tout droit venus de Yezud, ces adeptes tentent de gagner la faveur des malandrins qui rôdent ici à l'affût de candides bigots. Une grande tour lisse entourée de hauts murs se dresse au centre du quartier, encerclée de nombreux gardes. Non loin de la porte du Levant s'étend une cour ouverte garnie de statues et d'une fontaine centrale dont il ne suinte qu'un pitoyable filet d'eau. Il s'agit de la cour des Philosophes où se rassemblent chaque jour le clergé et quelques désaxés pour débattre des lois et des écritures divines. Un ou deux membres du guet restent dans les parages, au cas où une brouille s'envenimerait au point qu'on commencerait à s'échanger des coups de poing et à se jeter des pierres.

"Il s'agissait véritablement d'un dédale d'allées sombres et tortueuses et de cours fermées, où les bruits étaient furtifs et les odeurs nauséabondes. Les rues n'y étaient pas pavées ; la boue se mélangeait aux déchets pour former des amas répugnants. L'évacuation d'eau y était inconnue et les ordures étaient jetées à même les allées, monticules puants entre les mares de boue. Si un homme n'y prenait garde, il risquait fort de glisser et de se retrouver à demi submergé dans un bassin malodorant. Il n'était pas non plus rare de buter sur un cadavre, la gorge tranchée ou la tête fracassée, gisant à même le sol bourbeux. C'est avec raison que les honnêtes gens évitaient le Dédale."

— La Maison aux Trois Bandits

La Tour de l'Éléphant

Rares sont ceux qui osent s'approcher de la Tour de l'Éléphant, car elle appartient à Yara. Un voleur se doit de savoir qu'il ne faut en aucun cas mêler son destin à celui de Yara. Celui-ci est la voix qui murmure dans l'oreille du roi, le despote lui-même craignant à ce point le sorcier qu'il n'ose quitter son propre palais. La Tour de l'Éléphant fut construite en une seule nuit, dit-on, et elle est synonyme de mort pour tout intrus, à l'exception des cambrioleurs les plus chevronnés. Celui qui espère marauder en ce site devra en éviter les gardes, les pièges, et les ruses avant de pouvoir s'y faufiler pour mettre la main sur l'un des trésors que l'endroit peut bien receler. Quiconque n'est pas complètement fou ou téméraire ferait bien mieux de se cantonner aux prêtres du secteur, proies bien plus raisonnables. Il vaut mieux se retrouver face à la lance d'un garde qu'à la merci d'une sorcellerie aussi puissante qu'impie.

Le quartier du Marché

Le quartier du Marché n'est pas au cœur de la ville pour rien : toute chose, tout individu de Zamora passe par ici avant de rejoindre un horizon plus favorable. Il s'agit du foyer du commerce de Zamora la Maudite.



Que vous ayez besoin d'un transport, d'une nouvelle épée, de beaux vêtements ou de vous réapprovisionner, le marché vous tend les bras. Non seulement c'est le principal lieu de commerce de la ville, mais c'est aussi l'endroit où logent la grande majorité des personnes travaillant dans le quartier. De même, un voyageur souhaitant vendre quelque marchandise sera bien inspiré de faire escale ici. Les plus crédules se feront parfois flouer sur les prix, mais au moins ils ne se feront plumer à la pointe d'une dague.

Tôt ou tard, toute personne amenée à voyager dans la région finira par faire étape à Zamora la Maudite pour se réapprovisionner ou pour quelque autre “affaire” … C'est probablement l'endroit idéal pour les jeunes blancs-becs qui se lancent dans la maraude. Mais bon, rien n'est jamais facile pour un voleur et les novices devront toujours veiller à leur bourse et à leur gorge, deux choses qui se tranchent aisément dans les rues pavées et sombres de la ville. Beaucoup se laissent tourner la tête par la fortune locale et se lancent dans des projets bien trop gros pour leurs compétences. La plupart d'entre eux n'auront pour épitaphe qu'une galéjade ou deux échangées par leurs pairs dans une taverne du Maul.

Le coquillard avisé fait profil bas et apprend à trier les bons vendeurs des individus dont il ne faut pas s'approcher. Il ne faut pas hésiter à marchander, car celui qui paie au prix fort ne fait que clamer son inexpérience ou sa bêtise, voire les deux. Ces jeunes chiots ne font pas de vieux os. Nombreux sont les marchands qui assortissent leur marchandise de prix exorbitants pour duper les crédules et les ignares.

Nombreux sont aussi ceux qui ont suffisamment d'or pour se passer du guet et charger leur garde privée, souvent de simples brutes, de veiller sur leurs produits et leur peau. Zamil le marchand de tapis est ainsi connu pour se promener en arborant une énorme bourse à la ceinture. Seul un escamoteur fraîchement arrivé tentera de lui chiper, car l'estafier de Zamil se cache dans la foule, un type capable de dégainer sa lame, de trancher une tête et de rengainer l'arme avant que le crâne ait heurté le sol.

La Vieille ville

Ce secteur de Zamora fut dévasté dans un lointain passé, par la guerre, par quelque sorcellerie inconnue ou par une combinaison des deux. Les classes modestes et autres travailleurs indigents se réapproprièrent ensuite les ruines. On compte jusqu'à quinze ou vingt familles dans un même temple à moitié démoli dont le toit bâché protège médiocrement des pluies.

Des sections de la Vieille ville émergent de collines et tertres ondoyants ; rares sont ceux qui savent que ces monticules ne sont que les décombres de bâtisses plus grandes, temples et musées, détruites en des temps reculés. Certaines s'étirent hors des murs de la ville, au nord et à l'est, car la nouvelle muraille qui protège Zamora fut érigée sur les gravats. Les vestiges de l'ancienne cité, dans les faubourgs d'aujourd'hui, cachent de sinistres secrets dans leurs entrailles.

Pour la populace, ces ruines sont hantées et maudites ; il n'est pas question de s'y aventurer. Personne ne sait vraiment à quel point les décombres et la cité d'antan se rejoignent sous terre ni ce que des explorateurs intrépides y trouveraient une fois passé le voile de mystère qui flotte sur ces ruines. Ceux qui ont réussi dans l'entreprise ont préféré se taire, tandis que ceux qui ont eu moins de succès, beaucoup plus nombreux, se taisent tout autant… de manière très permanente.

Ce quartier comporte un accès condamné par le sceau de quelque roi oublié, usé par les intempéries et les siècles, mais présentant toujours une soudure en son centre. La légende raconte qu'une fortune immense se cache dessous, de même qu'une terrible menace, mais personne ne sait de qui est le sceau, car l'histoire de la cité est très ancienne et les règnes sont souvent brefs et brutaux. C'est d'ailleurs le genre de considérations qui animent régulièrement les discussions dans le quartier suivant.

Le Maul

Le plus petit quartier de Zamora n'en est pas moins le plus bondé. Niché entre le quartier des Temples et celui du Marché, il ne compte que trois pâtés et s'étale sur les rues jouxtant l'artère, dans une véritable ruche d'impasses et venelles mal famées. Depuis les toits, vous pouvez toujours tenter de poser les yeux sur la rue de la Croche (avenue principale ainsi baptisée, car fort tortueuse), les auvents et autres occulteurs qui bloquent les rayons du soleil et les regards indiscrets sauront vous contrarier. Les malheureux qui foulent pour la première fois cette rue finissent toujours par s'égarer dans ce dédale et devront compter sur les autochtones pour s'y retrouver, moyennant quelques piécettes. Le Maul est illuminé de torches et de lanternes, ce qui crée un contraste d'aires chaudement éclairées intercalées de zones d'ombres impénétrables. Il en résulte aussi une épaisse couche de cendres sur la voirie et certains habitants. Les pavés usés ont laissé place à une surface terreuse (quand on ne les a pas tout bonnement délogés), moins bruyante sous les talons.

Il ne faut pas croire que le Maul n'abrite que des voleurs invétérés ; on y trouve aussi des malfaiteurs professionnels. Mercenaires et autres soudards peuplent les tavernes et tripots du quartier. Tout individu vaguement chapardeur finira par atterrir ici s'il veut mener efficacement ses affaires.

Le cœur du Maul est constitué des vestiges de l'ancien marché, converti en pavillon de débauche. La plupart des établissements de part et d'autre des étals et des tentes sont faits de pierre, surmontés d'arches, de dômes et dotés de tous les atours rappelant la grandeur d'antan à la population. C'est ici que l'on trouve la plus grande taverne, joyeux bouge infesté de coupe-jarrets et autres brigands : la fameuse Fosse du serpent. On s'y retrouve pour boire et manger, pour écouter les dernières rumeurs et en colporter d'autres, et pour chercher des noises.

Ce marché en plein air propose toutes sortes de produits et services à prix majorés. Vous êtes censé les négocier, sachant que l'essentiel de la marchandise est volé. On y trouve divers outils de cambrioleur à tarifs raisonnables (la moitié voire le tiers de leur prix en d'autres marchés du continent). On vous servira probablement un : “vous vous croyez à Zamora ?” Pour les produits plus exotiques tels les poisons, formules alchimiques et autres articles singuliers ; le montant dépend grandement de l'approvisionnement et de la demande.

Les rues annexes regorgent de boutiques et services pour des clients plus exigeants, car tout se vend à Zamora. Qui sait, vos affaires peuvent bien vous mener en des recoins plus sombres et exotiques où l'on saura pourvoir aux goûts les plus étranges. Mais les nouveaux venus devront veiller à ne pas se perdre dans ces ruelles ténébreuses. Les indications ne manquent pas pour vous montrer la voie, mais ces glyphes rudimentaires sont parfois indéchiffrables pour les novices.

Le quartier n'a rien de grandiose, mais il reste l'endroit le plus sûr pour un coquin. Les gardes sont payés pour fermer l'œil et la rue de la Croche n'accueille que des habitués. Ces quelques pâtés de maison jadis splendides qui accueillaient le repos des plus fortunés abritent désormais la lie de la cité.

Tous ne sont pas voleurs, attention ; certains se contentent d'épauler les larrons en maniant l'épée, les fioles de poison ou autre matériel utile. En outre, le Maul demeure le seul endroit du monde libre où un honnête malandrin pourra demander un passe-partout ou des crochets, ou encore des gants de monte-en-l'air avec l'assurance d'en obtenir pour un prix équitable. Même chose pour tout ce qui touche au recel. Les bijoux passent si souvent d'une main à l'autre que l'or et l'argent qui les composent sont visiblement usés, sachant que chaque transaction a permis à un receleur de faire un beau profit avec une prise de risque minimale. C'est le voleur qui mène une vie dangereuse, les personnes un tant soit peu avisées se tournent plus volontiers vers la carrière d'intermédiaire avec les clients.

LA VOIE DU VOLEUR

Qui dit voleur ne dit pas forcément criminel. Un voleur peut être un chasseur de reliques qui explore les ruines d'un site antique pour le compte d'un magistrat local. Certains gagnent leur croûte en jouant dans les tavernes et en comptant sur leur intellect, ce qui leur a permis d'acquérir certains talents au contact de la plèbe. Ce ne sont pas les compétences demandées qui font de vous un voleur, mais simplement le côté de la loi duquel vous vous trouvez. Le secret consiste à trouver la bonne couverture pour votre activité réelle, à savoir celle de chapardeur qui ne sert que lui-même.

Le travail ne manque pas pour le voleur qui cherche à améliorer sa condition. Qu'il décide de prendre les choses en main en prospectant les cibles potentielles ou qu'il soit repéré dans la foule par quelqu'un qui vient lui proposer une offre

CHÂTIMENT POUR VOL

Les biens changent de propriétaire à longueur de temps. Le meilleur moyen de se faire un ennemi consiste à laisser une preuve du crime ou, pire, de se vanter du méfait alors que le marchand est encore en ville. Un voleur qui ne sait pas tenir sa langue ne devra pas s'étonner quand des mercenaires gundermen armés jusqu'aux dents débarqueront en plein milieu du récit dans sa taverne préférée pour récupérer l'émeraude immaculée qu'on a escamoté la veille dans le coffre-fort de leur maître. Le métier est dangereux, mais jamais ennuyeux.

qui ne se refuse pas, toutes les missions ont certains points communs. Le voleur devra surmonter des obstacles pour une récompense énoncée par l'employeur. Bien entendu, il y a toujours des détails cruciaux dont l'employeur dispose parfois, d'autres fois non. Que le voleur qui va devoir effacer ses traces s'en informe avant, pendant ou après la mission dépend du hasard, mais aussi de son talent.

Récompenses illicites

Les objets identifiés à l'avance que dérobe le voleur sont transmis à l'employeur, qui le rémunère comme prévu par le "contrat", le plus souvent en or ou en gemmes. Pour le butin dont on ne connaît pas la nature exacte à l'avance, il faudra procéder à une estimation, puis passer par un receleur ou autre intermédiaire, qui en donnera entre un cinquième et un tiers de la valeur totale, avant de majorer à nouveau le prix de vente, jusqu'à son triple. Cela explique pourquoi bien des voleurs avisés préfèrent s'affranchir de ces "charges" en travaillant directement pour le client.

La maison aux bandits

Il arrive que la mission nocturne allouée à un voleur s'avère bien plus sinistre qu'une simple affaire de larcin. Enlèvements, meurtres, éléments de chantage et autres tâches qu'il vaut mieux taire, tout cela est bon pour garnir sa bourse. La moralité des voleurs n'est pas moins diverse que celle de la plupart des gens. Ce n'est pas parce qu'on est prêt à voler, qu'on tuera volontiers, sauf pour sauver sa peau. Cet environnement engendre des durs à cuire qui n'ont rien à perdre, mais pas que des tueurs de sang-froid. Cela dit, il faut avouer que l'espérance de vie des meurtriers est meilleure. Enfin, les voleurs ont leur propre code, comme les barbares du nord, et chacun définit sa limite entre ce qui est pardonnable et ce qui ne l'est pas.

Intrigue et tromperie

Certains clients et employeurs s'efforcent de duper les coquins qu'ils engagent, de se dérober à leurs obligations ou de jouer un double jeu (en faisant par exemple arrêter les voleurs une fois la mission accomplie). S'ils sont soupçonnés pendant l'élaboration d'un cambriolage, certains nieront tout rapport avec l'exécutant, ce qui reste de bonne guerre. Un voleur prévoyant saura protéger ses arrières en anticipant la manière dont d'autres pourraient sauver leurs intérêts. Certains coquillards parviennent même à renverser la situation contre le minable qui les a vendus. C'est dans ces circonstances que l'ingéniosité paie.

La main dans le sac

Mais même les meilleurs ne peuvent pas toujours tout prévoir. Il arrive qu'un plan se goupille mal. Les voleurs qui se font prendre en flagrant délit se retrouvent à la merci des lois du pays, mais il y a toujours moyen de lutter dans ces cas-là. Entre les juges corrompus, les gardes qui ne sont pas contre un pot-de-vin et les relations qui ont le bras long, on trouve souvent des gens enclins à aider un cambrioleur à se sortir d'un mauvais pas si celui-ci est prêt à rendre la pareille d'une manière ou d'une autre. Ce qui se traduit généralement par d'autres aventures en terre lointaine, où d'autres épreuves attendent le malchanceux. C'est ça ou perdre une main ou pire, sur décret royal. Ce sont, disons, les risques du métier que n'ignore nul voleur. "C'est en se faisant attraper qu'on devient bon voleur", dit l'adage.

Filoutage organisé

Les voleurs zamoriens ne se soumettent à aucune forme de guilde, mais leur profession étant tolérée dans la ville, il existe une sorte de compagnonnage rudimentaire. Ainsi, un enfant voué à mener cette existence se retrouvera sous l'aile d'un maître voleur dont il sera l'apprenti à partir d'un âge compris entre sept et treize ans. Sa formation peut durer jusqu'à six ans. À partir de là, avec la bénédiction du maître, l'apprenti peut se présenter comme compagnon voleur (ou simplement "voleur"). Il lui faut ensuite pratiquer son art pendant au moins six années supplémentaires durant lesquelles il accumulera si possible renommée et fortune. Une fois qu'il a fait ses preuves, il doit trouver un maître voleur et lui proposer une mission censée mettre ses talents à l'épreuve de manière spectaculaire, sachant que ses confrères l'observeront. S'il accomplit cette mission, les maîtres voleurs se réunissent pour décider s'ils l'acceptent dans leurs rangs, par un vote à main levée.

Certains maîtres voleurs ont une équipe ; une bande avec laquelle ils opèrent pour les missions les plus grosses ou compliquées. Les détails de ces collaborations varient, mais le maître voleur perçoit généralement un pourcentage de tout coup réussi par ses gars.

Les voleurs zamoriens ont ceci de curieux qu'ils font tout pour honorer leurs contrats, ne serait-ce que par orgueil culturel. Ils n'oseront pas revenir sur les conditions d'un accord, également. Celui qui verserait là-dedans se retrouverait vite tricard à Zamora la Maudite, ainsi que dans

tout le pays. La rumeur se répand dans ces cas d'autant plus vite que le voleur est connu, mais la nouvelle d'une telle trahison finira par atteindre les coins les plus reculés, car les voleurs zamoriens ne plaisantent pas avec leur réputation et ils sévissent dans tout le monde connu.

DU TRAVAIL PARTOUT

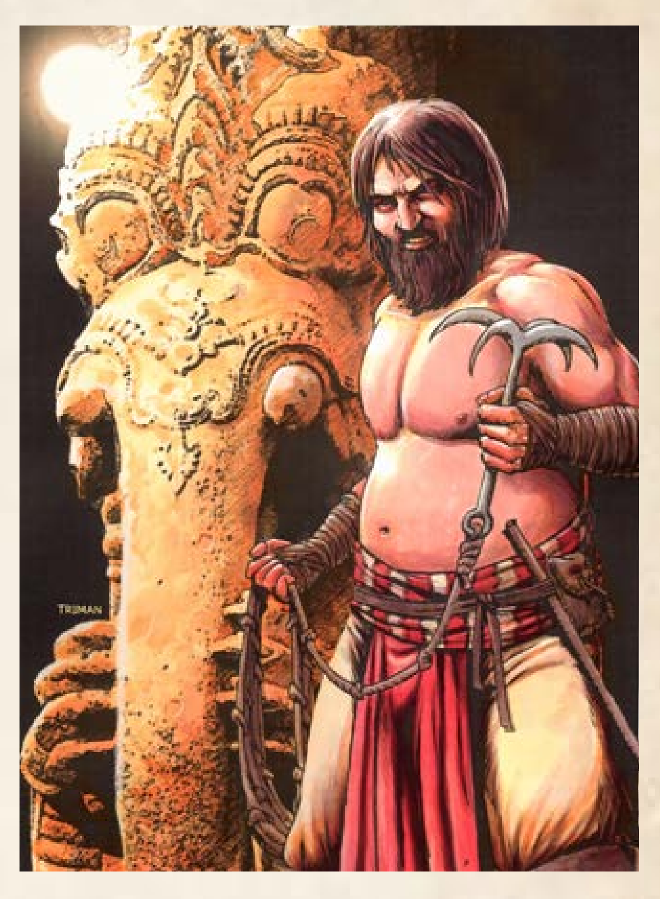
Certes, Zamora est connue pour engendrer les plus grands voleurs du monde hyborien, mais le crime organisé prospère en d'autres lieux. De l'océan Occidental à la mer de Vilayet et bien au-delà, le banditisme reste une profession honorée par les siècles, et nombreux sont ses adeptes aux fortunes diverses. La plupart des grandes villes hyboriennes, ainsi que celles de Shem, de Turan et d'autres nations comptent leur lot de voleurs, voire de quartiers de voleurs à l'image du Maul. C'est ainsi qu'on trouve une cité-État en Corinthe de l'est où plusieurs pâtés de maisons qu'on appelle le Dédale rassemblent des malfaiteurs. Nulle ville digne de ce nom n'est à l'abri d'âmes “charitables”, prêtes à soulager la population de son pécule, durement acquis ou non.

LE ROYAUME DE ZAMORA

Pour bien comprendre Zamora, il faut repenser aux survivants du cataclysme, les Zhemri. On ne sait presque rien d'eux, sinon qu'ils seraient pour certains les descendants des Lémuriens, pour d'autres les héritiers de la lignée qui fit tomber Acheron, et tout ce qui peut exister entre les deux. Rien de tout cela n'est probablement vrai, mais les maigres traditions orale et écrite des Zhemri remontent tout de même à l'ère thurienne. Dans quelle mesure les Zamoriens d'aujourd'hui sont-ils les descendants directs des Zhemri ? Difficile de l'affirmer, encore une fois. La plupart des Zamoriens s'accordent pour dire qu'un peuple est aussi ancien que sa terre, en rappelant qu'ils occupent la région depuis l'époque d'Acheron.

La distinction est claire entre les Zamoriens et leurs voisins. Sombres de peau et presque tous noirs de cheveux, les gens de Zamora ne pourraient pas passer pour des orientaux d'Hyrkanie ou des occidentaux Hyboriens, ni même pour un métissage des deux. Ils préfèrent se targuer de constituer une race unique, issue des Zhemri d'antan.

Outre ces questions d'origine, on voit bien que la moindre route, le moindre mur ou quartier décati de Zamora la Maudite témoignent d'une civilisation en déclin. Les érudits, qui n'ignorent pas le sort connu par l'ère thurienne, évoquent les cycles des civilisations qui prospèrent puis s'effondrent. Zamora nous offre un aperçu dérangeant de la fin d'une époque. Plus que la propension supposée des Zamoriens pour le larcin et la malhonnêteté, cela nous frappe peut-être, car ils nous rappellent la mortalité même du monde civilisé, perspective insoutenable pour beaucoup de gens.



Propre d'une nation en déclin, Zamora est accablée par les luttes intestines. Mais l'époque des grandes armées qui voguaient d'une ville à l'autre n'a plus cours depuis longtemps. L'intrigue politique et les bandes de mercenaires qu'on aurait honte de qualifier de forces militaires forment désormais les pièces des jeux de pouvoir qui se livrent sur le plateau vermoulu offert par Zamora la Maudite, comme l'illustre le Maul de manière saisissante.

Shadizar la Perverse

Shadizar n'est autre que la sœur de Zamora la Maudite, même si elle paraît moins décomposée. Elle garde encore le visage de Zamora quand celle-ci n'était pas tombée en ruines.

Yezud, cité du Dieu-araignée

Cette petite ville notoire pour la secte arachnéenne qu'elle abrite est sise aux confins du pays. Elle accueille ces étranges prêtres et garde leurs secrets. La débauche et le banditisme des jumelles de Zamora ont peu d'emprise à Yezud.



BRYTHUNIE

De tous les pays fondés par les Bori, nations façonnées une à une en plongeant leurs mains dans la terre brute, la Brythunie se démarque comme dotée des meilleures ressources agricoles et des plus grands avantages géographiques. Celles et ceux qui colonisèrent cette contrée il y a trois mille ans n'étaient pas de simples fermiers lorsqu'ils renversèrent les immenses tours de l'Acheron septentrional, nation qui passa de la gloire à la ruine lorsque les Bori réduisirent ses belles pierres violettes en poussière sous leurs talons et les sabots de leurs montures.

Les terres hyboriennes connurent toutefois des destins différents après avoir engendré cet âge éponyme et les Brythuniens devaient s'installer dans les pâturages qui allaient accueillir leurs fermes fertiles, source de leur puissance économique précoce. À cela vinrent s'ajouter les voies de communication offertes par l'environnement naturel entre les terres des antiques Zhemri avant l'avènement de Zamora et les autres royaumes naissants, ce qui permit à la Brythunie d'hériter d'un commerce florissant. Ce fut probablement en raison de cette prospérité que la nation n'éprouva pas le besoin de l'Aquilonie et de la Némédie de se munir de forces armées, ces pays faisant face aux redoutables ennemis que restent les Hyperboréens et les Cimmériens. La Brythunie, quant à elle, jouissait d'une position protégée des voisins barbares de ces pays fraîchement civilisés.

Ainsi, on n'imposa pas la culture féodale et militaire en vigueur en Aquilonie et en Némédie, et la Brythunie devint une nation de villes souveraines, puissantes certes, mais guère à l'échelle du royaume. Contrairement à ce que connaissait Koth, la manne agricole de la Brythunie suffisait à son rayonnement et les luttes intestines demeuraient rares.

Ces atouts eurent finalement un prix, notamment dans le climat politique et militaire actuel. La Brythunie n'a ni les défenses de ses voisines occidentales ni les ambitions impériales de Turan, nation très insistante sur le flanc est. Il lui faudra peut-être laisser passer les cavaliers des rois turaniens sur ses propres terres, en chemin d'une conquête grandiose, à moins qu'elle ne doive se laisser annexer par un allié hyborien pour éviter le pire.

Fait rare, on retrouve dans les textes savants comme au comptoir des tavernes du monde civilisé, de nombreuses mentions des Brythuniennes à la chevelure d'or tressé, femmes dont bien des hommes rêvent à défaut de pouvoir les convoiter. Dans les marchés aux esclaves de Turan, ces beautés sont plus précieuses que tous les métaux. La Brythunie redoute et honnit les Hyperboréens qui surgissent régulièrement dans ses communautés et en repartent avec de blonds trophées voués aux pires servitudes.

CORINTHE

On dit que les plus grands accomplissements de la culture némédienne trouvent leur origine en Corinthe et que les grands érudits des royaumes hyboriens sont largement redevables des philosophes de la Corinthe d'antan qui n'ont laissé que des fragments de leurs avancées intellectuelles. Au fil des plus de deux mille ans qui se sont écoulés depuis que ces penseurs établirent les préceptes de l'école corinthienne, ces idées se sont disséminées de génération en génération, relayées hors du pays par ses soldats, ses conquérants et par plus de migrations que l'histoire n'en a retenues. Certains savants vont jusqu'à avancer que la pensée corinthienne est la matrice de tout le savoir hyborien. D'autres y voient une exagération, mais l'argument paraît presque irréfutable, car les racines du raisonnement complexe, des mathématiques et de certaines formes d'alchimie remontent manifestement à la Corinthe antique.

Avec le temps, ces sommets intellectuels finirent par s'émousser. Corinthe demeure une puissance majeure, mais n'est plus l'unique pilier de la civilisation, se contentant d'être un royaume parmi d'autres. Son âge d'or n'est pas une époque révolue, mais il faut admettre que l'essentiel ne s'admire qu'en remontant dans le passé. Divers royaumes, principautés et duchés constituent la puissance moderne de Corinthe où régnaient jadis de grands conquérants. Des traditions orales corinthiennes, polémiques et très peu étayées, soutiennent qu'il fut une époque où de puissantes armées de Corinthiens avancèrent d'un pas résolu jusqu'en mer de Vilayet où non seulement elles matèrent les voraces Hyrkaniens, mais établirent même un royaume de ces cavaliers nomades, à l'endroit même où Turan s'étend désormais.

On n'a toutefois pas trouvé la moindre trace de cette grande nation. Les guerriers corinthiens n'en restent pas moins fort respectés de nos jours et les cités de Corinthe regorgent de leurs mercenaires, les ambitions rivales ne manquant pas d'animer le royaume. Hors de Corinthe, de telles compagnies sont prisées pour leur expérience et leur discipline. Dans les villes et palais de nombreuses cours corinthiennes, l'intrigue et les assassinats sont de mise. Des réseaux d'espionnage aussi complexes que ceux de Koth se tissent entre les nombreux territoires du royaume et leurs cupides dirigeants. Un roi siège bien sur le trône censé unifier toutes ces parcelles, mais son pouvoir limité en fait le fantoche des nobliaux qui tirent sur les ficelles depuis les cités-États. Ce pays reste toutefois l'un des plus civilisés des terres hyboriennes, ce qui en fait aussi l'un des plus dangereux.



LES ROYAUMES DES SABLES

LA LETTRE D'AMALRIC

À mon neveu Servius –

Je n'ai jamais été promis à devenir prince ou roi, mais j'en ai servi beaucoup au gré des saisons de mon existence. La profession martiale a toujours suivi un code rudimentaire s'appuyant sur les liens entre soldats et comptant sur le bras de chacun pour voir la fin de chaque maudite journée en récoltant si possible quelques pièces. Je regarde mon ost rassemblé, les Francs Compagnons, et la lumière de leurs feux aux portes de Khoraja, comme autant de libellules luisant au cœur de la nuit paisible. J'ai le cœur lourd et mon bras n'est plus ce qu'il était. Et pourtant, je vis.

En ces terres désertiques, un homme peut mourir de soif, mais aussi accablé par le soleil, dévoré par les chacals ou terrassé par son prochain. Car dans le désert, où la différence entre prospérité et trépas tient parfois à quelques gouttes d'eau, les hommes deviennent des bêtes. Tout n'y est pas si sauvage, toutefois, car la civilisation y a sa place. De grands royaumes y ont fleuri puis sombré. Les oasis parsèment le sentier des caravanes comme les lueurs d'une lointaine muraille urbaine. La Route des rois mène à l'empire montant du puissant Turan. L'or ne manque pas en cette vaste contrée, aussi rude que superbe, ni les ruines à explorer et les mystères à élucider, dont certains dépassent la portée des simples mortels.

Ainsi, je t'écris maintenant Servius, tant d'années après nos tout débuts. Je t'écris à la lueur vacillante d'une chandelle et des rayons vifs de la lune qui échappent à ces nuages arachnéens. Tu as demandé à ton oncle à quoi ressemble cette vie et je vais te le dire dans les pages qui suivent.

— Amalric

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Le document suivant a atterri entre mes mains à la suite d'un concours de circonstances trop incroyable pour être relaté ici, mais s'il est authentique, il nous en dit long sur le quotidien des soldats mercenaires. Cet Amalric a-t-il vraiment existé ? Cette lettre nous le suggère, mais qui peut l'affirmer ? Ce nom et ses dérivés semblent plutôt communs à cette période dans les divers royaumes hyboriens, c'est pourquoi il est difficile de savoir si plusieurs Amalric étaient alors célèbres ou s'il s'agissait d'un seul homme à la carrière aussi remarquable et riche que Conan.

Je suis justement en pleine procédure d'authentification du document, assisté de collègues spécialistes. Pour l'heure, contentons-nous de le prendre pour un témoignage fascinant qui, s'il est avéré, pourrait relancer le débat sur l'existence de cet âge.

— Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Amalric

Amalric, général des Francs Compagnons, armée némédienne de mercenaires à la réputation amplement méritée, a livré de nombreuses campagnes dans les royaumes hyboriens, vendu ses services aux rois comme aux reines, et renversé le cours de nombreuses batailles par son seul talent et la loyauté impeccable de ses hommes. On peut éventuellement le croiser dans l'une des grandes cours où il siégera comme général, ou bien sur le champ de bataille, où sa compagnie mènera une campagne. Mieux vaut ne pas se trouver dans le camp opposé.

Amalric est décrit plus en détail en page 352.

La vie de mercenaire

Entre le fracas de l'acier en Corinthe et les entailles qui transforment la neige fraîche en soupe écarlate lorsque les Vanirs engagent des mercenaires, les épées à vendre tuent d'un bout à l'autre du monde connu. Il n'existe pas de nation qui ne s'en serve. La guerre est partout, si bien que la demande reste constante. Quand le travail semble se tarir quelque part où la paix donne l'illusion de s'installer, un mercenaire ne tardera pas à trouver un employeur dans un autre royaume, une autre nation ou satrapie, quitte à assaillir la contrée tout juste pacifiée. Par essence, cette profession fait voyager ceux qui se battent pour de l'or, aussi bien en terres civilisées qu'au cœur de conflits tribaux parmi les inquiétants pays méridionaux.

Cette abondance de travail ne pousse pas les mercenaires à l'avarice ou à la moindre parcimonie. La plupart font bombance entre les périodes de combat. Leur bourse se remplit et se vide presque aussi vite qu'ils brandissent et abattent leur hache. Quand ils sont riches, ils séjournent dans les auberges cossues, engloutissent des rivières d'alcool, festoient comme des rois et couchent avec les plus belles filles de joie.

Quand l'argent vient à manquer, ils dorment sous les bannes des ruelles froides, quand les putains les plus douteuses ne veulent plus partager leur couche avec eux.

En bref, la vie de mercenaire est comme la guerre : violente et chaotique. Ces gens ne sont pas du genre à planifier l'avenir. Ils n'économisent pratiquement pas — en songeant à une douce retraite comme aubergistes, par exemple — car chaque aube nouvelle pourrait être leur dernière. Une sorte de fatalisme flotte autour d'eux. Au fil des campagnes, la frontière entre la vie et la mort paraît progressivement plus arbitraire. Ces gens-là se fient davantage à l'acier et à un bon cheval qu'aux lits douillets et à la famille. Tous vagabonds, ils viennent de nulle part et de partout à la fois. Apprendre des langues fait



partie de la routine et nombreux sont ceux qui connaissent les us et coutumes d'une demi-douzaine de nations.

Les mercenaires guerroient aux côtés des chevaliers en armure des pays hyboriens aussi volontiers qu'ils épauleront les paysans et guerriers tribaux enrôlés par des rois étrangers. Ils n'iront pas cracher sur les racines de chacun et vont où les poussent les vents de la guerre, emportés comme des feuilles dans la tempête du conflit, celle qui fait toujours rage. Cette existence façonne leur philosophie autant qu'elle la reflète. La vie sera probablement courte ; chacun doit en tirer autant que possible avant qu'elle ne prenne fin.

Le mercenaire typique ne dispose que d'armes et d'une armure, dans certains cas d'un cheval, et d'un paquetage. Les piécettes qu'il trimballe constituent sa seule richesse. Ces êtres perçus comme remplaçables par leurs employeurs vivent rarement plus de quelques saisons sanglantes et quand tel est le cas, c'est souvent qu'ils ont figuré parmi les rares survivants d'un massacre. Il y a également fort à parier qu'ils ont enjambé fièrement leurs ennemis tombés. La mort est indissociable de leur vision du monde. Tuer est leur métier, activité qu'exècrent la plupart des paysans dans leurs chaumières et les gens des villes. Les soldats regardent de haut les mercenaires qui se battent à leurs côtés, tandis que la population rurale craint que ces compagnies franches se convertissent au pillage si jamais les derniers grains du sablier de la guerre venaient à s'écouler. Cette crainte n'est pas infondée ; un mercenaire désœuvré, c'est comme une lame sans fourreau, il ne faut pas s'en approcher. Parmi les compagnies les plus importantes, certaines ne s'engraissent qu'en rackettant les autorités locales, voire leurs anciens employeurs.

Mais bon, une compagnie digne de ce nom respecte ses engagements. Elle tire une fierté professionnelle à tenir sa parole. Quand l'argent d'un roi atterrit dans la bourse d'un mercenaire, ce dernier lui doit fidélité… jusqu'à ce que l'argent cesse de couler.

Chiens d'armes et sœurs d'épée

Ceux dont le sang coule ensemble deviennent des frères. Certains rois et barons n'accordent que peu de prix aux mercenaires, mais ceux qui luttent côte à côte ne se tournent pas le dos, sauf bien sûr quand l'adversité les accule l'un contre l'autre en surgissant de tous les côtés. Ainsi va cette existence. Les mercenaires combattent, dorment, mangent, vivent et meurent avec leurs compagnons d'armes. Rien n'est pour eux plus noble que cette fraternité, car quand les pièces perdent leur lustre ou qu'elles ont terminé dans la bourse d'une putain et qu'ils se réveillent avec la gueule de bois au matin gris, c'est bien vers cette étrange famille qu'ils retournent.

Le mercenariat reste une profession peu féminine, mais les quelques-unes qui s'engagent sur cette voie – et que l'on appelle sœurs d'épée – chevauchent, marchent et festoient aux côtés de leurs chiens d'armes. Certaines enfilent d'ailleurs les

> *Le champ de bataille s'étendait, silencieux, jonché de corps immobiles, entre lesquels des flaques écarlates semblaient réfléchir les rayons rougeâtres du soleil à son crépuscule. Des silhouettes s'agitaient furtivement dans les hautes herbes ; des oiseaux de proie s'abattaient sur les corps déchiquetés en battant de leurs ailes noires. Tels des messagers du Destin, une ligne irrégulière de hérons s'éloignait en battant lourdement des ailes, volant en direction des roseaux qui poussaient aux abords de la rivière. Nul grondement de chariot, nulle clameur de trompette, ne venaient troubler ce calme aveugle. Le silence de la mort succédait au fracas de la bataille.*
>
> **— Histoire inachevée, sans titre**

mêmes accoutrements que les hommes, probablement pour ne pas éveiller l'attention, mais d'autres arborent fièrement leur genre et gare à ceux qui leur manqueront de respect. L'efficacité martiale et la débrouillardise sont les seules qualités qu'on demande à un mercenaire ; le reste ne regarde personne.

Les compagnies ont fendu les crânes des Ophiréens comme des Turaniens, foulé la Route des rois et fièrement marché sur les fronts de Corinthe et de Koth. Ces hommes ont vu l'œil sanglant du soleil plonger dans la mer de Vilayet sous le vol des vautours venus récolter les miettes laissées par les vainqueurs. Ils ont admiré la lune depuis un palais de Messantia, mais aussi dormi dans le sang et la boue sous une pluie de misère.

Une même vie vous fera récurer les caniveaux de Zamora la Maudite en quête de quelques piécettes ou virer bandit quand les temps sont durs dans le désert turanien. Les satrapes n'y honorent pas toujours leurs engagements, ce qui pousse certains mercenaires à chercher réparation en pillant les caravanes. Les Francs Compagnons ont passé un hiver à se terrer en Brythunie, recherchés par le nouveau roi qui exigeait la tête de tous les mercenaires qui avaient combattu contre lui. Cette carrière est faite d'extrêmes : l'indigence la plus crue peut soudain laisser place à une richesse éhontée. Une compagnie peut être bannie d'une nation par un usurpateur, pour être de nouveau la bienvenue dès que les nouveaux dirigeants auront besoin de louer des bras armés.

Certains souverains n'ont toutefois pas la mémoire aussi courte. La prime que le roi Yezdigerd a mis sur la tête des Francs Compagnons est toujours en vigueur, cinq ans après leur participation à la lutte pour l'indépendance de l'une de ses cités-États. La plupart des monarques sont prêts à oublier quel camp la compagnie a servi la dernière fois dès lors que sa réputation est solide et ses bras fermes. Chaque chien d'armes, chaque sœur d'épée confie chaque jour sa vie à ses compagnons. Tel est le lien qui les unit. Leur loyauté va à chacun d'entre eux, bien avant l'or.

La profession martiale

Lames à louer, chiens d'armes, sœurs d'épée, lances franches… on prête bien des noms aux mercenaires. En des terres comme Koth, ils constituent le gros des osts des barons, seigneurs et autres petits despotes. On peut assumer bien des rôles au fil d'une vie, qu'on débute comme jouvencelle au regard ingénu ou comme voleur adolescent. Ceux qui choisissent la voie de l'aventure se présentent sous de nombreux visages. Mais c'est au cœur de la bataille, quand les yeux de l'ennemi sont aussi fous que la lame est avide, que la vie donne sa plénitude.

Les mercenaires reçoivent peu d'honneurs pour les victoires qu'ils remportent, mais on les tient toujours comme responsables des défaites. Leur mission n'est pas d'être admirés par les tyrans et les conspirateurs, mais ils ne manquent pas de s'extasier mutuellement lorsqu'ils se retrouvent pour partager le récit des campagnes auxquelles ils ont survécu et se montrent leurs cicatrices et balafres. Leur survie se fait à ce prix. Les guerriers des illustres Franches Compagnies, célèbres dans tout l'Occident, se rallient aux bannières qui les paient bien et leur vouent fidélité. Pour eux, il n'est d'autre frontière que le bord de la route et de patrie que le dernier campement, et leur capitaine demeure l'unique souverain.

KHORAJA

Khoraja est le paradis des mercenaires. Les aventuriers kothiens l'ont sculptée dans les terres shémites pour fonder leur propre royaume, il y a des siècles de cela. Ce devait être une époque enivrante, que celle où des mal-nés pouvaient s'approprier ainsi une nation. La nôtre n'est plus si glorieuse, car tout ce qu'on peut espérer, c'est de trimer pour la dynastie léguée par des gens qui n'avaient guère plus de sang royal que de simples paysans. Khoraja contrôle désormais la passe de Shamla, qui traverse l'imposant escarpement séparant le pays du désert. Ainsi armée, Khoraja ne manque pas d'influence sur le commerce entre le nord et le sud. Qui que fussent ces légendaires aventuriers, pères de la nation, ils ont choisi leurs terres comme de grands stratèges. Une seule compagnie de mercenaires suffirait à tenir ce col contre des légions entières.

Mais comme pour tout royaume, les menaces se dressent de tout bord. Les voisins de Koth ne sont pas restés oisifs et comptent bien s'arroger cette nation arriviste pour la ramener sur la carte kothienne. Khoraja doit sans cesse engager des soldats, même si trois cents chevaliers locaux servent la famille du roi. Ceux-ci sont de sang kothien et royal, et considèrent les mercenaires avec le même regard qu'une courtisane distinguée porterait sur une catin de rues. Les guerriers qui combattent pour l'or sont perçus comme moindres, par rapport à ceux qui prononcent des serments d'honneur pour défendre le souverain et la nation. Mais un dirigeant un tant soit peu avisé s'entourera plus volontiers d'une vingtaine de mercenaires valides que d'une armée de soldats soi-disant “loyaux”. Ces derniers sont souvent faibles, tirés de leurs fermes pour servir leur monarque, tandis que les fameux chevaliers ne sont pour la plupart

que des nobles pomponnés qui ont juste la force de porter leur armure de luxe et de poser leur séant sur des montures plus vaillantes qu'eux.

La Cité de Khoraja

Khoraja est aussi une ville de quelque 30 000 habitants menant une existence qui peut aller de confortable à démunie, comme c'est le cas dans la plupart des grandes villes de cette ère. La cité compte ses intrigues, ses voleurs, ses ravisseurs et ses meurtriers, ainsi que ses marchés nocturnes et ses temples où des Khorajis au sang-mêlé se prosternent devant les dieux shémites et khotiens. Parmi ses soldats autochtones, les seuls qui constituent une force digne sont les Zaheemis, hommes des collines dont la cavalerie se montre vive et robuste. Pour le reste, l'armée de Khoraja est faible, ces hommes n'ayant ni motivation ni discipline, vertu première d'un bon soldat. Personne ne peut résister à la puissance de Koth, c'est pourquoi cette lourde tâche revient aux mercenaires. La trésorerie charge des forces comme les Franches Compagnies d'assurer la défense du royaume contre ses ennemis.

De l'escarpement kothien aux monts de Feu, cette contrée pullule des ruines d'ères oubliées. Nombre d'aventuriers ont cherché fortune en ces vestiges hantés d'une époque bénie, pour n'y trouver que la mort. Certaines choses ne doivent être connues des hommes ; dieux et monstres plus anciens que le temps, entités que les Zaheemis n'évoquent que du bout des lèvres. Leurs légendes décrivent des créatures hors du temps et de l'espace, capables de réduire les hommes à des déments au discours confus ; les Zaheemis préfèrent ne pas braver l'inconnu à la légère.

AUTRES ROYAUMES DES SABLES

Khoraja demeure le plus fier des royaumes des sables, mais elle n'est pas seule. La route des mercenaires traverse de nombreux marchés, cette région regorgeant de clients trop heureux de pouvoir mettre un prix sur la mort et la loyauté.

KHAURAN

Ils se présentèrent à Shem avec des casques cabossés, des boucliers entaillés, mais des lames toujours affûtées. Ils venaient de la chaude forêt de Kush, des caniveaux de Shadizar. Ils venaient du nord gelé et des marches Bossoniennes, où on avait fait d'eux les meilleurs archers du monde. Ils se présentèrent sans cérémonie ni atours, sans fioriture ni métal rutilant. Ils venaient pour l'argent, ces mercenaires, et lorsqu'on oublia de les payer, ils s'arrogèrent vengeurs une portion des cartes kothiennes et en firent un pays : le Khauran.

Comme sa voisine Khoraja, le Khauran demeure une anomalie ; une contrée façonnée par des mercenaires et des aventuriers. Mais cela remonte à bien longtemps et la peuplade fruste qui s'en empara est devenue la famille régnante connue sous le nom de dynastie ashkhaurienne. La plèbe, si on lui livre les rênes, s'empressera de traiter ses semblables comme le font ceux qui naissent au pouvoir. Un jour peut-être surgira un roi de sang modeste qui réfutera cette vérité apparemment immuable ?

On dit que la dynastie porte une malédiction, qui tient probablement plus de la légende, selon laquelle chaque génération accouche d'une sorcière de ce sang désormais royal. Cela n'a pour l'heure pas empêché le Khauran de conserver son indépendance vis-à-vis de Koth. Et ces histoires de sorcières n'ont guère fait sombrer ce royaume expérimental. Mais rois et reines portent un regard plein de méfiance sur les prouesses de roturiers, fussent-elles supérieures à celles de bien-nés.

LES GUERRES KOTHIENNES

Koth n'est jamais épargné par le tourment. Les guerres intestines qui agitent la nation demeurent une source continue de revenus pour les compagnies de mercenaires. Les nobles de tout bord cherchent à accumuler du pouvoir, tandis que l'assise du roi Strabonus sur le trône n'est pas aussi stable qu'il le souhaiterait. Les rébellions sont aussi monnaie courante à Koth, de même que les querelles entre aristocrates. Deux barons peuvent ainsi se disputer une terre et compter sur des mercenaires pour épauler leurs propres recrues. De son côté, Strabonus lui-même recourt souvent à des guerriers de profession pour mettre un terme à ces mesquines frictions. Les mercenaires qui mènent ces opérations sont accompagnés de troupes personnelles du roi, juste assez pour rappeler que la couronne a le pouvoir de couper court à ces disputes. En vérité, le trône garde une influence certaine, mais Strabonus n'est pas prêt à sacrifier ses propres hommes pour des affaires aussi vaines, et la vie des mercenaires lui importe à peu près autant que celle des paysans qui besognent sur ses terres.

SHEM

Les prairies occidentales laissent place aux grands déserts orientaux de Shem, terre qui engendra une culture et un culte très influents. Les négociants shémites, itinérants de nature et de tradition, colportèrent l'art, les artefacts, les dieux et les coutumes de Shem de l'Aquilonie jusqu'aux terres de Vendhya et de Khitaï. La route est pour les Shémites comme la mer pour les Argosséens. La divinité la plus populaire chez ce peuple reste de loin Ishtar, dont on trouve des adorateurs d'un pays hyborien à l'autre, ains qu'à Turan et en d'autres terres reculées. C'est toutefois à Koth que le pouvoir de la déesse prend réellement forme, car elle y est plus révérée encore que Mitra.



Les villes de Shem sont des merveilles d'architecture, d'opulence et de commerce. De vastes temples d'Ishtar, d'Anu et d'Erlik s'élèvent dans la nuit brumeuse, au-dessus de robustes murailles d'enceinte. Shem n'est pas un royaume à proprement parler, mais un ensemble de cités-États liées par le sang, la culture, la religion et l'économie. Asgalun, plus grande ville des États shémites, veille sur l'étendue infinie de l'océan Occidental. Akbitana est renommée pour son acier réputé incassable. Les archers asshuri, sous la houlette de généraux avisés, ont su contenir Koth au nord et le serpent perfide de Stygie au sud. Il faudrait être stupide pour penser que la prospérité durable de Shem ne tient qu'à leurs prouesses économiques. Cela n'empêche pas les gens du Shem oriental d'observer les déserts de l'est avec inquiétude, bien conscients des ambitions du roi de Turan et de la facilité relative avec laquelle il pourrait assaillir leurs terres.

STYGIE

Le seul empire capable de rivaliser avec l'antique Acheron n'était autre que la Stygie d'antan. Elle a survécu à ce royaume maléfique et son passé reste intimement lié à l'histoire entière du monde, comme les anneaux d'un serpent. Les racines de la Stygie de jadis, née du Cataclysme, remontent encore plus loin jusqu'aux brumes insondables du temps. On dit que des cultures antérieures à l'humanité, êtres intelligents engendrés par Père Set lui-même, bâtirent les premières pyramides, dont celles de Luxur ne sont que l'ombre. Mais des ombres qui suffisent encore à écraser les accomplissements des nouvelles nations barbares. La Stygie pactisa avec les Ténèbres extérieures pour construire de grands temples honorant les créatures venues d'ailleurs qu'elle y trouva, à une époque où les Bori n'étaient que des hommes-singes dégénérés se relevant difficilement du Cataclysme.

La Stygie, terre aride, concentre l'essentiel de ses parcelles fertiles le long du Styx, fleuve le plus long du monde connu qui sinue tranquillement vers l'est pour serpenter subitement au sud, en direction des jungles sombres du Punt et des Royaumes noirs. Les plus illustres des cités antiques de Stygie se nichent aussi sur les berges du fécond Styx, mais les eaux n'y sont généralement bienveillantes qu'envers les autochtones. Plus un étranger s'enfonce en Stygie, plus il prend de risques.

Les marchands ne sont pas rares sur les rives du grand fleuve, hors des cités, préférant perdre un peu de profit qu'une livre de chair. La xénophobie est plus grande encore à Khemi, où les grands serpents, les propres fils de Set, rôdent dans les rues nocturnes en quête de victimes. Un étranger qui erre dans Khemi après le coucher du soleil ne sait pas ce qui l'attend.

Comme Acheron avant lui, l'empire Stygien forge ses écailles dans la sorcellerie et le culte de Set. Le règne du roi Ctesphon n'est possible que grâce à la complaisance des prêtres du dieu, dont la corruption par les Ténèbres extérieures est si grande qu'ils ne disposent eux-mêmes que d'un pouvoir limité.

L'armée stygienne, vaste et puissante, met de nombreux esclaves au service de généraux bien nés. Les auriges et leurs chars filent parmi les déserts en faisant pleuvoir les flèches sur leurs ennemis. Il y a quelque temps que la Stygie n'a pas posé les yeux par-delà le Styx, préférant assurer sa défense contre l'envahissant Turan. Mais les hiéroglyphes qui tapissent les temples de Set évoquent de longs récits de diverses époques où la Stygie conquérait le monde. Les ambitions expansionnistes ne semblent pas à l'ordre du jour de cet empire ancestral, mais ce n'est qu'une question de temps avant qu'il s'y remette.

L'OCÉAN OCCIDENTAL

LE CAPITAINE STROM ET "LA BALLADE DE LA *MAIN ROUGE*"

Et si on l'appelait "La Main Rouge de Strom", hein ? Ça sonne mieux, je trouve. Assez de ces rengaines stupides sur ces vieux croulants de Tranicos, Zaporavo, le Faucon ou Zarono le Noir trois fois maudit. Ouais, le moment est venu d'écrire une ballade qui dit la vérité sur la condition des pirates au lieu de nous abreuver de contes de fées à la noix. Bon, c'est sûr qu'il va falloir oublier toutes les fadaises de ces sérénades si vous comptez entraver quoi que ce soit à la piraterie… mon monde.

Les chevaux, les chariots, les chameaux, tout ça, ça trimballe les bonhommes et la marchandise sur le continent, mais le transport le plus sûr et fiable se fait par les grandes flaques : la mer de Vilayet et l'océan Occidental. Ils dominent le commerce comme jamais les bêtes de somme pourront le faire. Après, comme tout marin le sait, la mer est une maîtresse impitoyable qui peut vite vous faire payer ses caprices, par le sang ou le bois. Et quand elle vous épargne, les pirates qui voguent au gré des vents comme des requins se chargeront de la relayer.

Codes, articles et officiers pirates

Même la Fraternité Rouge a des règles, en quelque sorte. Tuer le capitaine d'un navire, c'est une méthode acceptable si on veut le remplacer. Le problème, c'est qu'une fois quelqu'un d'autre à sa place, l'équipage va guetter le moindre signe de faiblesse. Les chiens de mer ont soif de sang, de trésor et d'action. Y'a des règles pour les duels entre membres d'équipage, y compris quand il s'agit d'usurper une place. Chaque navire a sa propre variante des règles de la Fraternité Rouge, pour les châtiments par exemple, ou pour les élections à bord.

Chaque navire a aussi ses propres articles, un genre de charte qui rappelle toutes les règles, en plus de détailler comment le butin se répartit entre les officiers et l'équipage : les capitaines empochent entre quatre et six parts, les officiers entre deux et quatre, et les autres matelots une chacun. Dans les articles, on trouve aussi les compensations pour les invalides et les estropiés, avec tous les détails selon que vous perdez un œil, une main, une jambe ou autre chose.

Les officiers varient à bord d'un vaisseau pirate, mais on retrouve toujours le capitaine, son second, souvent un deuxième lieutenant, voire un troisième. Chaque navire compte aussi un charpentier pour assurer et superviser les réparations et un médecin n'est pas de trop quand il faut rambiner les gars après une rixe. Parmi les rôles importants, il ne faut pas oublier le navigateur et aussi le quartier-maître, qui mène souvent les matelots dans les manœuvres d'abordage et autres procédures de combat. Sur certains vaisseaux, c'est aussi lui qui évalue le butin et le répartit. Parfois, ce rôle échoit aux seconds. Les capitaines les plus implacables se munissent d'articles qui leur donnent toutes ces casquettes… et bien sûr plus de butin.

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Le témoignage de ce "Strom", présenté comme authentique, est probablement factice ou du moins fantaisiste, ne serait-ce que parce qu'il relate une conversation entre un capitaine pirate et un ménestrel ou compositeur de chansons censé contribuer à sa légende. Hélas, les paroles de cette ballade sont introuvables ou figurent parmi les nombreuses notes de la période que l'on n'a pas encore traduites. Malgré les doutes que nous nourrissons sur l'origine de ces fragments, ils nous donnent une idée de ce que pouvaient être le discours et l'attitude d'un autre personnage illustre de cette ère.

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Le capitaine Strom de la *Main Rouge*

Strom est le capitaine des pirates barachans, boucaniers les plus notoires de l'océan Occidental. La *Main Rouge*, son navire, est réputé sur les côtes d'Argos et de Zingara comme l'un des plus prospères. Argosséen de naissance, Strom a passé l'essentiel de sa vie en mer, ce qui en fait l'un des vieux loups les plus expérimentés. La *Main Rouge* sévit sur toute la côte de Zingara, d'Argos et de Shem, poussant parfois au nord, jusqu'en Pays picte. Ainsi, on peut croiser le capitaine Strom en mer ou dans n'importe quelle cité portuaire, ou à Tortage dans les îles Barachas.

Les vaisseaux marchands et les navires de guerre hissent un pavois qui identifie le rafiot et son pays d'origine, mais beaucoup de pirates ne brandissent rien de la sorte, jusqu'à ce qu'ils soient tout près de leur proie. C'est le moment qu'ils choisissent pour "hisser les couleurs", souvent du noir ou du rouge qui laisse peu de doute sur leur nature, dans l'espoir que les autres se rendent, au lieu de tenter de filer ou de répliquer. Certains navires et capitaines ont leur propre pavois : la Main Rouge se reconnaît à son crâne écarlate sur voile noire.

Ports opulents et navires regorgeant de butin

La côte entre Kordava et Kush est familièrement appelée "la Grande ", car elle reste la voie de communication principale. C'est ici qu'on trouve des ports opulents et des navires regorgeant de butin. Peu étonnant que les pirates maraudent dans ces eaux comme des requins affamés, pas vrai ? Les caraques, coques et caravelles ne manquent pas, ainsi que quelques boutres "empruntés" à Khemi en Stygie, et des galères issues d'un côté ou de l'autre. La plupart étaient des navires marchands dont les chiens des mers sont désormais "propriétaires" et qu'ils ont reconvertis pour la redistribution des richesses. Les pirates

s'emparent ainsi de ces vaisseaux, les dépouillent, font sauter les garde-corps et adaptent le pont et la cale pour en faire des navires plus rapides et faciliter les manœuvres d'abordage.

Le butin disponible dépend de la provenance du bateau et de sa destination. Les vaisseaux zingaréens sont souvent remplis de céréales et autres denrées alimentaires, ou de cuivre s'ils font dans le commerce. De leur côté, les argosséens recèleront des perles, du sucre, des miroirs, de belles étoffes et tout le toutime. Certains sont pleins à craquer d'épées, de boucliers et d'armures. Les Shémites trimballent de la soie de qualité, du minerai de cuivre et même de l'or des fameuses mines ophiréennes. Les navires stygiens transportent des reliques et breloques en or, de la soie ou des noix de coco, des dates, de l'huile d'olive, le tout de qualité supérieure. Après, les pirates qui accourent pour croiser le fer avec les Stygiens ne sont pas légion, car les galères ancestrales de ceux-ci sont toujours enveloppées d'un nuage noir de sorcellerie. Les royaumes du sud n'ont pas grand-chose à offrir côté navires, mais les vaisseaux marchands qui reviennent de ces sombres contrées regorgent souvent de richesses. On trouve de tout dans le ventre de ces bêtes : ivoire, noix de coco, cuivre, esclaves, perles, gemmes et autres babioles rutilantes. Les villes portuaires cachent le même genre de marchandises puisque c'est sur leurs docks que les navires déchargent. Les entrepôts renferment de tels trésors et ont l'avantage d'être rapidement accessibles depuis votre rafiot. Un bon capitaine ne manquera pas de placer ses espions dans ces patelins. Savoir où sont les bons coups, c'est aussi important que de disposer de l'équipe pour ramasser la mise.

La piraterie terrestre est en quelque sorte plus facile que la marine, car on peut toujours s'enfuir en bateau et bon nombre de ces bourgades ne sont pas aussi préparées au combat que les vaisseaux qui les fréquentent. Malgré ça, on ne sait jamais quand la garnison va débarquer lame au clair pour donner du fil à retordre aux chiens des mers. De terre ou de mer, les pirates mettent régulièrement leur vie et leurs jambes en péril.

"– Un navire et un équipage, je n'en demande pas plus. Dès que j'aurai mis le pied sur ce pont, j'aurai un navire, et dès que j'aurai atteint les Barachas, j'aurai un équipage. Les jeunes hommes de la Fraternité Rouge ont très envie de naviguer avec moi, car je les mène toujours là où le butin est exceptionnel. Et dès que je vous aurai déposées, toi et la petite, sur les côtes zingaréennes, je montrerai à ces chiens ce que piller veut dire ! Non, non, ne me remercie pas ! Que représentent ces quelques gemmes pour moi, alors que tous les trésors des mers du Sud n'attendent que moi ?"

— Conan, Le Maraudeur noir



Le déchargement du butin s'avère souvent le plus épineux. Ce n'est pas comme si l'équipage pouvait se présenter au port le plus proche la gueule enfarinée pour y vendre ce qu'il vient de voler. C'est le meilleur moyen de se retrouver aux fers ou à la potence. Voilà pourquoi les pirates, comme les voleurs, doivent passer par des receleurs. Au premier abord, ceux-ci ressemblent beaucoup aux gens qui se font piller, sauf qu'ils n'ont pas leur pareil pour voler les voleurs, en limitant de surcroît les risques au maximum. Outre les gemmes et les métaux précieux, un capitaine doit compter sur le recel pour convertir en or la soie, l'alimentaire et les produits de luxe. Sans ça, il risque de ne pas rester capitaine bien longtemps.

Quelques décisions attendent encore le capitaine, une fois qu'il a récuré tout ce qui avait de la valeur sur un vaisseau. Le vaisseau capturé vaut-il mieux que l'actuel ou est-il destiné à la vente ? Selon la charité du pirate, on procédera à un échange de navires, à moins qu'il reparte avec les deux en laissant déguerpir l'équipage adverse en chaloupe, ou encore qu'il décide de massacrer tout le monde et de jeter les corps à la flotte. Cette dernière solution reste la moins profitable, car les marins prisonniers peuvent toujours intégrer l'équipage ou se vendre comme esclaves.

TERRES DE L'OCÉAN OCCIDENTAL

Les pirates ne s'intéressent qu'aux pays dotés de côtes, les autres n'étant pour eux que des noms sans saveur, si ce n'est éventuellement celle de l'origine de certains butins. Certains pirates arrivent à la fin de leur vie sans jamais avoir parcouru plus de quelques kilomètres dans les terres, si bien qu'ils ne connaissent que le littoral des grandes nations maritimes.

ARGOS

Le littoral de l'océan Occidental accueille la nation d'Argos. Puissance économique et navale, Argos contrôle les routes marchandes de l'océan, n'ayant pour seule rivale que la marine zingaréenne, à l'est. Les pirates des côtes harcèlent les grands vaisseaux de commerce d'Argos, mais ne menacent pas la santé de cette économie ; ils se montrent toutefois de plus en plus audacieux et intrépides dans leurs assauts.

Comme d'autres pays hyboriens, Argos a émergé des cendres d'Acheron. Le peuple argosséen s'installa il y a très longtemps sur les côtes de l'océan Occidental, avant que les siècles n'en fassent une nation de grands marins. Bien qu'hyboriens, de nombreux Argosséens avancent que leur lignée ne remonte pas seulement d'Acheron, mais aussi de certains grands empires insulaires de l'Âge thurien. Aucune preuve n'étaye ces dires, mais on ne peut nier l'affinité naturelle de ce peuple avec la mer.

Issu d'une culture de pêcheurs, gens simples et disparates ayant survécu au Grand Cataclysme, Argos engendra un commerce florissant, au point qu'on la décrit souvent comme un empire économique dont les rois mercantiles règnent sur les magnifiques cités-États qui parsèment la luxuriante contrée. Alors que d'autres nations comme Koth sont accablées par les luttes intestines, le négoce semble l'emporter sur la guerre en Argos.

Il ne faut pas en conclure que les princes marchands ne guerroient jamais, au contraire ; simplement, leurs conflits entraînent moins de ravages collatéraux que ce que connaissent les cités-États d'autres royaumes hyboriens. Un roi occupe bien le trône de Messantia, mais les rênes du pouvoir restent entre les mains des dynasties marchandes dont les noms sont connus tout le long de la côte et de la Route des rois. Les intrigues, l'espionnage et les assassinats permettent de régler la plupart des différends, mais quand ces princes décident de partir en guerre, ils recourent aux services des célèbres condottieri, caste de mercenaires propre à la société argosséenne. Ces soldats de profession constituent non seulement la base sur laquelle s'asseyent les grandes maisons négociantes, mais également le pilier de l'armée royale lorsque la défense nationale entre en scène.



TORTAGE, L'ÎLE DE LA FRATERNITÉ ROUGE

Les Barachas forment une grappe d'îles foisonnant de jungles et de forêts qui grouillent de cochons sauvages, de bétail et autres animaux côtoyant chiens des mers et criminels en tout genre, pirates, marins et chasseurs. Voici comment débuta le paradis pirate de Tortage : des chasseurs mouillèrent sur ces îles, où ils s'en prirent aux sangliers et autres bêtes pour en vendre la viande séchée et fumée aux navires de passage. C'était il y a près de deux siècles. Tortage ne comptait alors que quelques masures, mais la Fraternité ne tarda pas à s'y implanter et les choses finirent par bouger. Tortage est désormais un site légendaire.

Le port à proprement parler se niche dans l'une des îles intérieures, un îlot bossu doté d'un beau bassin et cerné de plusieurs criques gardées par des pirates et des chasseurs à bord d'embarcations qui canardent les intrus de volées de flèches, tandis que d'autres se chargent d'alerter la communauté. Les Zingaréens et les Argosséens rêvent de réduire l'endroit en cendres, mais ils craignent d'avoir affaire à un nombre de pirates inattendu, sans compter que l'endroit est probablement étudié pour favoriser les défenseurs. Et puis, toutes les armées ne sont pas sûres de savoir dans laquelle des îles Barachas se trouve ce site mythique. Cela n'empêche pas les forces navales d'Argos et de Zingara de tenter le coup de temps à autre, mais la résistance est chaque fois telle qu'elles ont à peine le temps d'apercevoir un recoin du havre.

Les vaisseaux pirates jettent l'ancre en de nombreux points de l'île et de ses quais. Le village bâti autour du port ne consiste qu'en une douzaine de constructions de fortune, tavernes et établissements plus douteux. En lisière de la communauté, on compte une poignée d'entrepôts et de remises pour permettre aux pirates de décharger leur butin et d'y poster des sentinelles, pendant que leurs capitaines négocient avec les marchands affiliés à maître Farmiger ou d'autres receleurs. Un peu plus loin, on trouve un monticule ramassé où sont envoyés cogneurs et autres duellistes ayant un contentieux à régler, afin qu'ils n'endommagent rien des bâtiments… et que les autres pirates puissent profiter du spectacle. Voici quelques-uns des établissements les plus importants :

- La *Bauge* est un bordel miteux géré par un ancien capitaine pirate du nom de Ferrara.
- La *Sirène et le cheval* de mer est un des rares bâtiments à étage de Tortage : une auberge plutôt calme qui propose des chambres à louer à l'étage.
- Le *Seau de tripes*, taverne la plus mal famée de Tortage, est géré par un ancien pirate manchot du genre brutal qui se fait appeler Stafros. Les bagarres y sont monnaie courante et sanglantes. Certaines de ces rixes se prolongent au point de terminer sur la Colline (voir plus loin).
- La *Dent du requin*, autre taverne à peine moins violente, appartient à un pirate appelé Crapaud. Celui-ci achète parfois des marchandises pour les revendre sur le continent. Il détient aussi quelques vaisseaux pour ses opérations de vol et de recel.
- Les *Bannettes*, dortoir bon marché, est surtout un genre d'entrepôt doté de couchettes rappelant une caserne navale. C'est le refuge de ceux qui préfèrent économiser sur le logement pour dépenser plus en boisson et catins.
- La boutique de maître Farmiger est encore une grosse bâtisse de type entrepôt. Farmiger est un ancien marchand qui s'est installé ici pour vendre du matériel aux pirates et revendre leur marchandise volée sur le continent. On trouve ici armes, vivres, corde, goudron, palans, toile à voile, vêtements et divers produits de première nécessité, le tout à prix surgonflés. La Fraternité Rouge sait qu'il n'est pas question d'interférer avec les navires de maître Farmiger, sans quoi elle perdra la bienveillance de son receleur et ne tardera pas à devenir la cible d'autres pirates.

La marine argosséenne représente quant à elle une entité pleinement indépendante, affranchie du joug des dynasties marchandes. Le roi en est le seul commandant, même s'il est tenu par sa fonction de protéger et de servir les flottes de commerce. La logique de cette curieuse relation échappe souvent aux étrangers. La rivalité qui anime les princes est également contenue par le culte de Mitra. Les prêtres mitréens d'Argos exercent une immense influence, car la population honore le dieu avec ferveur. Le long des côtes, toutefois, les noms de divinités plus anciennes sont invoqués pour apaiser les flots, favoriser la pêche et se protéger contre la furie des tempêtes que l'océan Occidental est capable de déchaîner.

Pour une grande partie du monde, Argos et Zingara constituent des passerelles essentielles au commerce maritime. Pour la plupart des royaumes continentaux, la survie passe aussi par la bonne santé navale de chacune de ces deux nations.

LES ÎLES BARACHAS

Le havre pour pirates de Tortage est si notoire que les cartographes et érudits oublient de considérer les îles Barachas dans leur ensemble. Le fait que l'endroit soit si bien défendu n'arrange évidemment pas les choses ; tenter de dresser une carte de cet archipel ou de l'explorer semble plus dangereux que gratifiant.



Les îles Barachas abritent pourtant une flore et une faune uniques, et recèlent des mystères plus anciens que l'Âge thurien. Elles sont en réalité composées des vestiges d'un massif oublié qui sombra avec le Grand Cataclysme. Les chasseurs du continent qui apportèrent un semblant de civilisation aux Barachas étaient essentiellement argosséens. Malgré cela, on parle encore d'une peuplade aborigène dont le visage ne ressemble aucunement à ce qu'on trouve sur le continent. Dans ces jungles insulaires se tapissent les vestiges antédiluviens d'un peuple inconnu des plus grands érudits. D'autres récits évoquent les restes d'une civilisation plus ancienne encore, qui saillent ici et là au cœur des forêts les plus profondes, voire en certains flots marins ; une culture antérieure à l'humanité.

Personne ne peut dire combien d'îles comptent les Barachas, si bien qu'il est presque impossible de tirer cette légende au clair. Des archives conflictuelles des grandes bibliothèques de Tarantia et Messantia confirment cette théorie d'anciens sommets montagneux, mais proposent en outre des hypothèses extravagantes faisant intervenir des royaumes disparus de cette ère.

Sur le plan politique, les îles n'ont aucune structure dirigeante, si ce n'est cette coalition de puissants capitaines pirates, à la tête des diverses bourgades et villages de pêcheurs qui émaillent les côtes et dont certains ne comptent qu'une dizaine de masures. La plus célèbre de ces communautés reste Tortage, où la plupart des visiteurs mouillent quand ils parviennent à trouver la crique.

Les siècles de piraterie dans la région ont alimenté la légende de richesses enfouies et englouties. Chaque année, d'intrépides chasseurs de trésor perdent la vie en mer, balayés par quelque tempête, ou sur terre, victimes de prédateurs bestiaux ou humains. D'autres succombent aux forces sinistres et occultes dont les hommes sains d'esprit ne parlent pas. Avant la fondation de Tortage, Argos et Zingara ont tenté de coloniser les Barachas sans succès. Il s'échange encore de nombreuses histoires de colons de ces deux nations, disparus dans des circonstances plus que mystérieuses.

ZINGARA

Terre menacée par l'insurrection, Zingara apparaît comme le reflet sombre d'Argos. Alors que ce dernier parvient généralement à éviter les conflits ouverts entre ses nobles, Zingara semble se précipiter volontiers vers cette solution. Provinces et princes s'allient, se trahissent et pratiquent l'endogamie pour lutter contre le déclin total, mais le peuple fougueux de Zingara ne sait éviter bien longtemps les querelles. Un brasier monumental s'annonce à l'horizon.

De nombreux érudits classent Zingara parmi les royaumes hyboriens, mais ce peuple retrace son origine à la vallée de Zingg, qui a donné son nom à ce pays, où vivait une race plus ancienne que les Hybori venus du nord. C'est peut-être cette ascendance controversée qui a conditionné les Zingaréens aux coups bas qu'ils se livrent désormais sans cesse, à moins qu'ils ne soient simplement les victimes de l'impétuosité de leur lignée. Quoi qu'il en soit, Zingara dispose d'une impressionnante puissance navale et parvient à rassembler les siens en titillant l'orgueil national dès lors qu'elle est menacée par Argos ou d'autres royaumes.

Le roi est censé diriger depuis Kordava, sise sur la côte de l'océan Occidental au niveau du delta de la rivière Noire. Fière cité au palais ancestral dallé en cristal poli, elle enseigne un style unique de combat à l'épée, sans équivalent en Occident. La culture dynamique de Zingara a su influencer d'autres villes et principautés alors même que le malaise gronde en son sein et menace de la déchirer. La province aquilonienne du Poitain, qui jouxte le nord de Zingara, fait tampon entre ce joyau hyborien et les lunatiques Zingaréens… Pour l'heure, du moins.

LES ROYAUMES DU SUD-EST

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Le document qui suit serait la transcription d'une longue entrevue menée par Astreas ou un autre intermédiaire, dont nous ne connaissons pas le motif. Les renseignements qu'il nous livre sont très détaillés et le locuteur ne semble pas craindre les représailles. Il est toujours dangereux de tirer des conclusions sans preuve, mais plusieurs indices textuels nous laissent penser que ce témoignage n'est rien moins qu'une confession recueillie sur plusieurs séances, consciencieusement retranscrite par un érudit non identifié (la participation d'Astreas paraît peu probable). Nous ignorons si le locuteur, qui se présente sous le nom d'Olgerd Vladislav, était en détention au moment de sa confession ou libre de ses actions (le bon sens nous invite à pencher pour la première option). Le cas échéant, nous ne savons pas plus si cette coopération lui aura valu une forme d'amnistie ou si ces paroles ont précédé un emprisonnement prolongé, voire une exécution sommaire (la nature humaine nous fait pencher pour cette dernière solution).

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Olgerd Vladislav

Né Zaporaskien, Olgerd Vladislav figurait parmi les kozaki. Grand guerrier roué et meneur naturel, il se distingua parmi les siens, avant de connaître la renommée en tant que *hetman* zuagir à la tête de plusieurs centaines de cavaliers. Rompu à la rude existence des nomades du désert, il est animé d'ambitions bien supérieures à son statut actuel, propre d'un homme qui ne cesse de chercher à améliorer sa condition. Il est possible de le croiser en compagnie d'une petite bande de ses Zuagirs les plus féroces et loyaux, sachant qu'il est lui-même l'un des adversaires les plus implacables auxquels les personnages pourront avoir affaire, malgré l'insouciance dont il fait parfois preuve.

LA CONFESSION D'OLGERD VLADISLAV

Je m'appelle Olgerd Vladislav et j'ai couru avec les chiens des kozaki comme j'ai couru avec ces bâtards qu'on nomme Zuagirs. En mon temps, j'ai mené ces deux bandes bigarrées et chaotiques. En certains coins de cette terre dévastée, on me baptise "le Tigre" et tous craignent mon nom. Pourtant, les annales de la civilisation ne font guère état de ma personne ni de mes frères. Je me suis frayé un chemin dans le sang jusqu'à la mer de Vilayet. J'ai mis des bourgs à sac sans merci et j'ai fait trembler les rois. J'ai assemblé les pires bandes de criminels recherchés pour forger des clans de fanatiques redoutés par chacun, y compris Yezdigerd sur son trône doré. Il n'y a pas si longtemps, la tribu zuagir à la tête de laquelle j'étais hantait et sillonnait ce désert à la manière de la Fraternité Rouge sur ce lac turanien qu'on appelle la Vilayet.

Mais Yezdigerd a déplacé son puissant empire vers l'ouest, toujours plus près de l'occident rêveur, si bien qu'il reste moins de place pour des hommes comme moi. Alors nous prenons les petites caravanes qui nous passent sous la main et laissons le reste aux charognards. Il fut une époque où nous étions des rois, à notre façon, avec des trônes ambulants et des chapiteaux en guise de châteaux sous le firmament du désert nocturne. Mais nul conte ne nous relate, c'est pourquoi il me revient d'assurer notre place dans la postérité en racontant ce qui a longtemps été tu.

Ainsi va la vie qui fut la mienne… la vie d'un brigand.

Pillage et banditisme

Pour un brigand, les voyageurs ne sont guère différents des caravanes ; s'ils constituent des cibles plus petites, ils trimbalent parfois des babioles très alléchantes ! Les routes grouillent de pèlerins et de paysans, certes, mais ont-ils quoi que ce soit à dérober ? Non, ceux qui nous affriolent sont les nantis et leurs jolies bagues, leurs beaux colliers et leurs coffrets pleins de pièces ! Les diplomates qui se hâtent d'une ville à l'autre pour s'échanger des balivernes, les marchands qui partent à l'autre bout du pays pour monter une nouvelle affaire, les nobles qui se rendent dans l'un de leurs domaines reculés pour échapper à un scandale de cour ; voilà le suc de la vie pour un brigand.

Mais plus juteux encore sont ces mollassons des villes qui voyagent avec leurs épouses tout aussi molles et leurs bons à rien de marmots, le tout souvent accompagné d'une clique de serviteurs mauviettes. D'autant que, fait important, c'est exactement le genre de nigauds qui filent sur la route sans la moindre préparation ; du pain béni pour les bandits.

Il arrive toutefois que les convois soient bien encadrés par des gardes chevronnés et quelques cavaliers d'expérience. Les brigands doivent alors compter sur l'arrogance de ces caravanes, qui se pensent invulnérables contre les "bâtards du désert". Laissez-moi vous dire que tel n'est pas le cas. Pour tendre une embuscade, la clef est de savoir quand partent les voyageurs et où ils vont, et de ne pas vous présenter comme un simple obstacle sur la route, mais bien comme une fatalité. Pour ce faire, on recourt aux pots-de-vin. Une règle implicite veut que les marchands les plus arrivistes soient ceux qui traitent le plus mal leurs laquais. Cette loyauté branlante est pratiquement une invitation pour un hetman de bandits.

Le butin et sa répartition

Mais une canaille avisée ne se contentera pas de guetter les marchandises ambulantes. Les bourgades et oasis mal défendues sont dotées de réserves regorgeant de sac de céréales, de rouleaux d'étoffe, de peaux, de bois, d'outils, d'armes et autres. Même chose avec les avant-postes et forts frontaliers, les villages isolés et les bourgs miniers. Les mines restent un don divin pour les brigands ; quelques imbéciles se sont chargés d'extraire le minerai précieux, qu'on n'a plus qu'à ramasser.



Métal et gemmes : argent, étain, fer, de l'or même, et parfois des diamants et des saphirs. De quoi vous mettre l'eau à la bouche.

Les pièces et les joyaux, voilà ce qui émoustille le bandit ! Quand vous en avez, vous pouvez tout acheter. Ces merveilles ne se trouvent pas toujours facilement. Quand les temps sont durs, les nigauds ont tendance à cacher leurs biens précieux dans leurs affaires, à les caler sous le siège du chariot, voire à les balancer dans un buisson en croyant qu'ils pourront revenir les chercher plus tard. Les plus idiots vont jusqu'à les avaler ; bagues, monnaie et que sais-je : malheur à celui qui se fait voir par un brigand lorsqu'il agit de la sorte.

Une fois que tout l'or, l'argent et le cuivre est entassé avec les gemmes et les bijoux ; broches, bagues, colliers, boutons de manchette, épingles à cheveux, boucles d'oreille et tout le reste, la répartition est très simple : la moitié pour l'hetman, qui se réserve aussi les meilleures pièces, puis ses lieutenants se divisent le quart suivant, après quoi la piétaille se partage le dernier quart. Ainsi va la hiérarchie des chiens du désert.

Ensuite, on procède à la répartition des armes et du matériel utile, qui obéit aux mêmes règles si ce n'est qu'on les octroie en priorité à ceux qui en ont besoin, plutôt qu'à ceux qui les convoitent. Le pragmatisme reste de mise chez les brigands, ne serait-ce que par nécessité. L'hetman ne manquera pas d'admonester les abrutis qui se servent en dépit du bon sens. Pour le reste, ce partage d'armes, d'armures et d'outils (pioches, pelles, selles et autres matériels), se déroule comme pour les objets précieux. Tout ce qui risque de nous ralentir est bien entendu laissé de côté. Si ça ne se transporte pas à dos de cheval ou de chameau, ou de quelque autre bête de somme capturée, ça ne vaut pas le coup. Au pire, il nous arrive d'emporter un chariot, mais on l'abandonnera dès que possible. Les brigands ne sont pas des marchands, qui s'encombrent de marchandises à vendre.

La nourriture et la boisson se distribuent équitablement, bien que l'hetman garde la priorité du choix. Après lui, tout ce qui sert à enivrer ou s'empiffrer est réparti de façon égale dans tout le camp. Et comme pour le reste, si c'est trop encombrant, on jette.

Les prisonniers, c'est une tout autre affaire. Pas si facile de les diviser, d'autant qu'on en a rarement assez pour que chaque bandit en récupère un. Non, c'est l'hetman qui choisit ses captifs, parfois tous s'il est d'humeur, puis les lieutenants récupèrent les miettes. S'il en reste encore après ça, ils sont livrés au camp, qui peut bien se les partager, les marchander ou en faire comme bon lui semble. Les hommes et les enfants qu'on ne pourra pas rançonner ni mettre au travail sans attendre, pour des missions ou autre labeur, sont tous simplement exécutés ou abandonnés sur place. On garde plus volontiers les femmes, pour en tirer une rançon ou pour passer du bon temps, voire pour les épouser ; certaines prisonnières cuisinent pour leur ravisseur d'époux, font le ménage et les tâches domestiques, et lui donnent les enfants qu'il attend, sachant que toute tentative d'évasion est passible de mort. Les hetmans ont l'habitude de prodiguer une partie de leur butin au reste de la bande ; une véritable manne ! C'est le meilleur moyen de s'assurer le soutien de ses partisans. Une fois la répartition établie, chacun peut disputer la propriété d'un objet à autrui, ce qui se règle par un combat, mais jamais à mort. Ainsi va la vie des brigands : dévorer sa viande, engloutir sa coupe de vin, puis dilapider son butin au jeu et à la débauche jusqu'à se retrouver sans le sou et affamé, dans l'obligation de trouver de nouvelles proies à piller !

Rançons

Des prisonniers de qualité, ça peut rapporter gros, surtout s'ils ne sont ni blessés ni maltraités. Les princes et les barons, leurs épouses et familles, les riches marchands et prêtres…

Les gamins, serviteurs de choix, et ceux au sang royal. Il n'est pas toujours facile de reconnaître la valeur d'un prisonnier dans le feu de l'action, et on s'aperçoit parfois trop tard qu'on aurait pu empocher une belle rançon, quand la mort et les déprédations des brigands enragés sont déjà passées par là.

Empocher une rançon n'est jamais chose aisée ni rapide, si bien que de nombreux hetmans passent leur chemin. Envoyer des missives, attendre des réponses, bien souvent prouver que les prisonniers sont vivants et en bonne santé, avant de négocier la procédure d'échange : chaque étape est une invitation à la trahison, c'est pourquoi la rançon a intérêt à être coquette.

Sans compter qu'une fois que tous les détails sont réglés, il faut encore assurer la protection des captifs, ce qui peut s'avérer fort délicat avec des bandes nomades. On peut craindre des tentatives de sauvetage ou des bandits soudoyés qui trahissent leur chef. Le prisonnier peut même s'évader, ce qui demandera de le capturer derechef. De quoi vous agacer salement. Parfois, il vaut tout bonnement mieux liquider directement les prisonniers et monter une belle arnaque pour soutirer la rançon à leurs chers et tendres ; une approche simple et efficace qu'on ne peut pas répéter trop souvent dans une même région, sans quoi tout le monde finira par savoir que votre bande ne tient pas sa parole.

Tout brigand peut organiser la rançon de prisonniers, mais quand la situation dégénère, l'hetman pourrait bien décider de tuer les responsables pour avoir mis le reste de la bande en danger. Ce qui ne l'empêchera pas de récupérer sa part si jamais la rançon arrive à bon port malgré tout.

La vie d'hetman

L'hetman mène ses brigands par la brutalité et une volonté de fer. Ses décisions sont irrévocables et le moindre affront est considéré comme un défi à son autorité. En aucun cas il ne peut laisser une offense impunie comme le font ces mauviettes de nobles enluminés. À toute langue insolente doit répondre un poing serré ou une lame affûtée, sans attendre, avant que les brigands soupçonnent le moindre signe de faiblesse. Un *hetman* ne peut pas laisser filtrer la moindre vulnérabilité, sans quoi une douzaine de bandits ambitieux trouveront le courage de le défier. C'est ainsi que les brigands changent de chef ; c'est la règle du couteau, qui oublie l'allégeance vouée naguère au meneur déchu pour se rallier à la bannière de celui qui l'a occis : simple, brutal et définitif !

L'hetman prend sa moitié du butin en se réservant les pièces les plus jolies, qu'on parle de joyaux ou de chair. Ses besoins

CIBLES

Le brigandage est l'acte par lequel on prend à la civilisation ce qu'elle refuserait de donner. Les cibles de prédilection restent les caravanes, les petits groupes de voyageurs et les esseulés, ainsi que les forts frontaliers, les entrepôts et même les mines. Les caravanes, plus opulentes de ces proies, restent les plus faciles. Elles transportent le trésor de la civilisation de lieu en lieu, telles des rivières de richesses dans lesquelles peuvent pêcher ceux qui ne connaissent pas la vergogne. Les chameaux surchargés, les chariots pleins à craquer et attelés contre les vents chauds et les convois de bêtes de somme, tout est bon pour le brigand. Plus le marchand est cupide, plus lamentable sera la défense de sa caravane ; et celui-ci pourra bientôt s'en mordre les doigts.

Chaque garde d'escorte bride en effet les profits du voyage, alors le marchand préfère économiser quelques piécettes et sa caravane s'en retrouve toute désignée pour le pillage ! La seule question que doit se poser le bandit est : où lancer l'opération ? Quand cet escargot de convoi est en pleine nature, loin de tout ? Les caravanes se déplacent plutôt de jour et bivouaquent la nuit, si bien qu'un maître de convoi peu expérimenté fera parfois l'erreur fatale qui consiste à désigner le site du campement sans chercher le terrain le plus favorable ni le mieux caché. C'est donc souvent la meilleure méthode, mais pas toujours. Certaines caravanes baissent la garde au début du long voyage et quand elles sentent la destination approcher, bercées par l'illusion de sécurité. Un brigand qui connaît les règles du jeu ne manquera pas de faire tout déballer par les gardes du convoi pour faciliter la collecte du butin !



YEZDIGERD, ROI DE TURAN

Le puissant royaume de Turan, sur les côtes de la mer de Vilayet, a entamé une campagne d'expansion sous le règne de son nouveau roi Yezdigerd, fils de Yildiz. Turan est peuplé de grands et minces Hyrkaniens, race à la peau sombre d'hommes fiers vêtus de soie et de femmes voilées qui se montrent chaque jour plus audacieux et s'immiscent dans les affaires d'autres nations. Guerriers et cavaliers chevronnés, ils manient des arcs capables de tuer efficacement à cinq cents pas. Les Turaniens restent des esclavagistes invétérés, maîtrisant les plus grands marchés aux esclaves des nations connues.

La puissance militaire de Turan et son influence politique ne font que croître. La nation serait encore plus redoutable si tant de brigands ne harcelaient pas ses frontières au point de semer la rébellion dans ses nombreuses cités-États. Pour plus de détails sur Turan, reportez-vous en page 236.

rudimentaires sont satisfaits : ses chevaux abrités et équipés, ses armes affûtées, ses repas et sa boisson préparés et servis. Les épouses du *hetman* et ses enfants, s'il en a, ont aussi droit à certains privilèges, mais leur sort est directement lié au sien ; s'il tombe, on les massacre ou les abandonne en pleine nature. C'est l'hetman qui décide où vont ses brigands, où ils montent le camp et où ils passeront à l'attaque. Les lieutenants peuvent émettre des suggestions, mais c'est lui qui a le dernier mot. Il a des espions parmi ses propres hommes, à l'affût des plaintes et du mécontentement, mais aussi ailleurs. Ces taupes ont pour fonction de le prévenir dès qu'une proie dodue s'apprête à voyager dans sa sphère d'influence. La fonction ne convient toutefois qu'aux plus hardis et sournois des mouchards.

Autres tactiques de brigand

Les brigands arrivent discrètement et frappent soudainement. Leurs armes et leur équipement favorisent cette furtivité et cette rapidité. S'ils se retrouvent sur le champ de bataille face à un effectif équivalent de soldats en armure et bien armés, la plupart des bandits sont assurés de tomber jusqu'au dernier. Ils préfèrent donc se débarrasser des gardes lourdement équipés par quelques flèches bien placées, avant même que l'alerte soit donnée. Puis ils se faufilent un peu plus près pour lancer un bref assaut meurtrier et récupérer le butin. Telle est la tactique de prédilection des brigands, éprouvée par maintes générations.

Pour autant, les bandits n'ont aucune animosité à l'égard des gardes qui protègent ce qu'ils convoitent. Les bougres ont pour mission de défendre le butin, celle des brigands est de le voler. Si ces derniers n'ont aucun grief contre les gardes, ça ne les empêche pas de les liquider sauvagement. Une pièce ensanglantée en vaut une autre.

Recrutement des canailles

Disons que la moitié des brigands de Turan et du Ghulistan sont nés dans le milieu, un couteau à la main et une selle entre les cuisses. C'est leur mode de vie, comme un gamin qui naît berger, fermier ou chasseur. On peut d'ailleurs dire qu'ils sont des chasseurs, à leur manière, dont les proies sont ce qu'offre la civilisation ; ou bien qu'ils sont les moissonneurs des marchandises et richesses qui fleurissent entre les murs des villes et coulent de l'une à l'autre comme des rivières grouillant de poisson. Mais les canailles d'une douzaine d'autres nations viennent grossir les rangs de ces bandes. Qui sont ces expatriés qui ont renoncé au confort de la civilisation pour la vie de maraudeur ? Quelle est leur histoire ?

Ce sont d'odieux criminels qui échappent ainsi au gibet, en s'efforçant de conserver une longueur d'avance sur leurs geôliers. Ce sont les lâches déserteurs d'un bon paquet d'armées, certaines victorieuses, d'autres écrasées dans la honte. Ils ont abandonné leurs familles. Ce sont des énergumènes endettés jusqu'au cou, qui préfèrent vivre des années de cavale plutôt que de se retrouver au fond d'un cachot. Ou des réfugiés en guenilles qui n'ont rien d'autre à offrir au monde que la force de leurs bras et un petit talent lame en main.

Toute cette racaille méprisable et à court de perspectives est poursuivie de torches et de fourches. Le brigandage apparaît alors comme un moindre mal, une nouvelle vie. Les bandits ne se mêlent pas des affaires de leurs collègues. Tant qu'ils se soumettent à l'hetman, combattent vaillamment et ne s'entourloupent pas les uns les autres, tous sont accueillis sur un pied d'égalité. Restez sur votre réserve et évitez de poser trop de questions. La plupart des brigands sont prêts à trancher des gorges pour préserver leurs secrets.

KOZAKI ET ZUAGIRS

Les *kozaki* mélangent toutes sortes de bandits des collines accidentées qui partent du Turan méridional puis traversent le Ghulistan. La plupart sont originaires des steppes, d'autres sont des exilés et des réprouvés de lointaines contrées, si bien que des Vanirs au teint pâle se retrouvent dans le même camp que des Pelishtim voire des Kushites. Ils ne sont pas alliés par la race, mais par les liens du pillage et de la bataille. Les brigands *kozaki* sont suffisamment nombreux pour constituer une armée considérable lorsque quelqu'un parvient à les rassembler sous une même bannière ; bien entendu, cela représente en soi un véritable exploit.

Les nomades Zuagirs pillent les caravanes qui naviguent entre le Khauran, Zamboula et les autres cités des étendues sauvages. D'une grande habileté, ces guerriers minces et inflexibles du désert frappent comme des spectres portés par le vent, avant de rejoindre les dunes aussi vite qu'ils en ont surgi. Les Zuagirs font allégeance à leur puissant hetman, Olgerd le Tigre.

Territoriaux tels des loups, ces deux groupes font main basse sur tout ce qui s'étend entre Turan et la cité noire de Zamboula.

ZAMBOULA

De prime abord, la cité de Zamboula, sorte d'avant-poste occidental, semble s'être totalement affranchie de ses origines stygiennes, c'est du moins ce dont les optimistes aiment

se convaincre. Désormais absorbée par l'empire en pleine expansion de Turan, Zamboula apparaît comme un lieu sinistre et mystérieux, surtout pour les étrangers qui y disparaissent régulièrement, victimes de diverses perfidies et de la prédation des nocturnes cannibales darfaris. Une population issue de toutes les races et de toutes les nations se mélange aux richesses bigarrées de la ville et à ses mortels secrets, autant de leurres pour un esprit aventureux. Jungir Khan y règne depuis la mort de son père Aktar, mais les rues murmurent que c'est Nafertari, la maîtresse du jeune khan, qui tire les ficelles. Le Haut prêtre Totrasmek, enfant dévoué de Hanuman, porte un regard plein de convoitise sur l'autorité ténue du khan.

PILLAGE D'OASIS

Il faut bien compter plusieurs nuits et poignées d'or pour délier la langue d'un marchand afin qu'il révèle les prochaines arrivées de caravane. L'investissement en vaut pourtant souvent la chandelle, car quand un tel convoi se présente à une oasis, les brigands se lèchent les babines.

Mais quand une tribu de bandits prend une de ces caravanes au dépourvu en plein désert, la rumeur de cette mise à sac ne manquera pas d'arriver aux oreilles des autres, et qu'est-ce qui arrive alors à la tribu ? Elle se retrouve sans le sou et sans nouvelle perspective.

La cupidité ne remplit pas la panse. Pas toute seule en tout cas. La ruse et la stratégie sont aussi des clefs pour toute bande de bâtards du désert qui se respecte.

Zamboula et les pillards

Cela ne coule pas de source aujourd'hui, mais la puissante Zamboula n'était au début, il y a plusieurs générations, qu'un avant-poste de soldats stygiens. Turan convoitait cette cité cosmopolite depuis des années. Zamboula était donc vouée à tomber sous l'égide cupide de royaumes aux ambitions impériales. À dire vrai, les Turaniens ont fait de Zamboula le joyau multiethnique qu'elle est aujourd'hui, dont les larges rues s'illuminent de bronze la nuit tombée. Le bazar des Fabricants d'épées détient de l'acier d'orfèvre pour pourfendre l'adversaire. Et les danseuses ! Les danseuses de Zamboula vous fouettent les sangs de toutes sortes de pensées malpropres.

Hélas, Zamboula, ne fait pas une cible très docile pour la plupart des brigands. Elle est tout bonnement trop grande et trop gardée. Mais dans les tavernes qui longent l'avenue qu'on appelle la Langue du chameau, on peut entendre des histoires qui ne sont pas que des rêves de fortune. Ici, des brigands déguisés sont à l'affût des nouvelles des oasis parsemant la route reliant les villes tel un collier de perles sur le cou d'une jolie aristocrate. Ces oasis accueillent une caravane ou trois bivouaquant pour la nuit en se croyant à l'abri bien que les murs de ces sites fassent pâle figure à côté de ceux de Zamboula, sans parler de la qualité des sentinelles locales. Ce sont pourtant le même or, la même soie, le même lotus qu'à Zamboula. Pourquoi ne pas attendre que la caravane passe par l'oasis pour s'en emparer ?

Quartiers de Zamboula

Le bazar des Fabricants d'épées, marché tentaculaire, est peuplé de forgerons et d'armuriers de talent, artisans hors pair nimbés de la fumée de centaines de fourneaux rugissants. Mais ces tentes et chariots recèlent toutes sortes de produits acheminés par tous les moyens imaginables, licites ou non.

Les marchés nocturnes de Zamboula vendent de la bière fine et l'un des meilleurs lotus noirs que l'on puisse consommer. Zamboula se situant au carrefour stratégique entre plusieurs oasis, les Zuagirs s'y rendent régulièrement pour valider de leurs propres yeux les récits de trésors et de splendeurs. Dans l'activité de ces marchés, les disparitions sont si fréquentes qu'on n'y fait guère plus attention. Des candides se font attirer dans les coins les plus sombres, où ils sont la proie de douteuses négociations, avant d'être définitivement oubliés.

La voie Royale, avenue principale de la ville, la traverse de part en part. La loi interdit de l'emprunter à dos de chameau et n'autorise pas les groupes de plus de vingt cavaliers. Les résidences les plus notables bordent cette artère.

Le temple de Hanuman reste fermé à tous, en dehors des sombres prêtres. Le haut prêtre Totrasmek conduit ici les rites de son culte et coordonne son réseau d'espions laïcs et d'informateurs. Les passants regardent ailleurs et font la sourde oreille lorsque des cris étouffés remontent des profondeurs obscures de ce temple, à toute heure de la journée et de la nuit.

Zamboula met une grande variété de tavernes et d'auberges à la disposition des marchands et autres voyageurs qui souhaitent poser leur carcasse fourbue et se restaurer… mais c'est aux risques de l'acheteur. Le concept de commerce licite est ici grandement ouvert à l'interprétation. Le coût de la vie n'est nulle part moins cher qu'à Zamboula, où la demande de chair humaine est grande. Les étrangers risquent beaucoup, car des autochtones sans scrupule se chargent de les évaluer avant de les fourguer aux esclavagistes comme aux cannibales. Il n'est pas rare que l'hôte d'une auberge se contente en paiement des biens de la victime, biens qui se retrouvent rapidement sur les tables des marchés de la ville, tandis que leur propriétaire de départ est quelque part enchaîné, en route pour un sort des plus sordides.

LES CANNIBALES YOGGITES

Écoutez les conseils du mendiant : ne traînez pas dans les rues de Zamboula sous la canopée des étoiles ! Des prédateurs aux dents affûtées et aux yeux fous y rôdent la nuit, et ne se contenteront pas de votre bourse !

Les sectateurs darfaris, cannibales éhontés, sont si nombreux qu'ils défient les autorités civiles de les empêcher d'exercer leurs sinistres pratiques. Si jamais ils devaient organiser une rébellion, ils pourraient bien renverser le khan, mais aussi le haut prêtre, c'est dire s'il paraît délicat de les déloger. Les pots-de-vin s'échangent, les concessions s'accordent, les négociations secrètes se multiplient et la moisson nocturne des étrangers dans les rues de Zamboula se poursuit sans répit, nuit après nuit, année après année.

AUTRES TERRES DU SUD-EST

Les bandits sillonnent les routes et les espaces qui les séparent d'une nation du sud-est à l'autre, avec la même impunité que les vaisseaux pirates sur l'océan Occidental, la mer de Vilayet et autres innombrables mers et fleuves. Le brigandage n'est toutefois nulle part aussi présent qu'au sud-est, en des pays comme l'Iranistan ou le Ghulistan. Cette contrée hantée par l'effroyable sommet du mont Yimsha voit chaque jour se préciser la menace de Turan, cet empire assoiffé d'expansion.

IRANISTAN

Arshak Shah règne sur ces hauts plateaux cernés de terres arides et poussiéreuses, mais les nombreuses tribus qui les occupent sont animées d'autant de passions et maîtrisent chacune leur destinée. L'Iranistan, terre ancestrale, compte davantage de cités magnifiques enfouies sous les sables que de villes dominant ces mêmes étendues ocres. Un jour, les vents changeants peuvent révéler une tour décrépite ou une ziggourat en ruines et, le suivant, ces mêmes vents se chargeront de les engloutir à nouveau ! C'est un pays impitoyable où les hommes tuent pour de l'eau ou pour s'approprier un puits ou une oasis, voire des lopins de terre apparemment insignifiants, mais bordant quelque ru discret.

Kobad Shah, le père d'Arshak, fut assassiné, empoisonné par la secte des Imperceptibles, des rebelles mystérieux aux ambitions inédites. Arshak descend d'une lignée mourante de souverains qui remonte à Kuyruth le Grand, qui sut rapprocher les deux grandes tribus de son ère pour forger la nation qui défendrait à jamais ces terres implacables contre toute menace. Des bornes et autres repères rappellent les victoires et défaites de cent petites guerres de conquête entre tribus et peuplades voisines. Des conflits qui nous paraissent ridicules par le prisme de notre époque, mais qui furent sans aucun doute bien assez grands pour celles et ceux qui les livrèrent et y succombèrent, et participèrent à la lente consolidation d'un empire.

L'arrière-petit-fils de Kuyruth le Grand, dont le nom est désormais oublié des archives pour quelque péché oblitéré par le temps, lança un ambitieux programme de construction de cités splendides, de temples aux couleurs vives honorant leurs dieux et de routes robustes pour relier le tout. Il n'en reste que le squelette, malgré tout prodigieux. On peut imaginer que ces merveilles d'architecture rivalisaient alors avec celles de Khitaï. Les dynasties qui ont suivi s'illustrèrent par leur art de la diplomatie et leur littérature, mais surtout par leur décadence, qui ne contribua guère à la splendeur du royaume. Les noms et les excès des figures de l'époque se sont perdus avec le temps. La mesquinerie, les vendettas, les guerres tribales et la haine participèrent toutes à l'éclatement du pays, jusqu'à la forme qu'il présente aujourd'hui : une nation fragmentée et affaiblie, soutenue par les ossements de son histoire.

GHULISTAN

Le Ghulistan est un pays à part entière, peuplé d'ethnies nombreuses et diverses. Adossée contre les gigantesques pics enneigés des Himéliennes, près du toit du monde, s'étend cette contrée que les hommes aiment et haïssent.



Dans les étroits vallons nichés entre ces contreforts rocailleux, de pauvres tribus aghulis et wazulis subsistent. Malgré des différences tribales et la rancœur, les peuples du Ghulistan sont tous bergers errants. Un village peut se muer en caravane de chameaux bivouaquant dans de grands chapiteaux qui abritent l'intégralité de ses biens domestiques. Tels des nomades, ils partent ainsi en quête de plus hospitalières prairies pour leurs bêtes, parmi ces montagnes sèches et arides. Un village ghuli moyen entreprendra de nombreux voyages de la sorte, et longera sur son chemin nombre champs de blé et de riz, sous la surveillance de familles méfiantes. Des femmes voilées du tchador veillent sur ces denrées, et transportent l'eau et d'autres fardeaux. Ces peuplades aux tendances nomades se vêtent de robes aux couleurs vives qui couvrent leurs culottes. D'humeur presque festive malgré leur labeur écrasant, elles disposent parfois leurs marchandises sur des couvertures pour initier un commerce circonspect.

Aussi menaçante que les immenses Himéliennes enneigées, la forteresse des Prophètes Noirs se dresse tel un épais linceul de sorcellerie. Le Cercle Noir n'est pas connu de tous, mais on évoque à mi-voix dans les couloirs de toutes les cours du monde les études occultes qui s'y trament et la magie noire dévastatrice qui s'y accumule. Plus rares encore sont ceux qui ont gravi les versants escarpés de ce pays pour ne serait-ce qu'apercevoir les terribles murs de cette citadelle, mais tout adepte de magie, tout lanceur de sorts perçoit leur présence comme une gêne sourde et entêtante.

De leur côté, ceux qui savent ce que représente le Cercle Noir préféreraient que ces individus aussi solennels que sinistres ne

FORTERESSE DU CERCLE NOIR

Les massives Himéliennes aux cimes enneigées dominent les nations orientales de toute leur hauteur. Elles toisent le Ghulistan et Kosala qui s'étendent à leurs pieds comme d'immuables occupants de granit ou d'éternels juges divins. Même depuis les forêts vendhyennes et les jungles khitéennes, cette muraille blanche et majestueuse se dresse au-dessus de la canopée comme un phare lointain. Tous les peuples orientaux ont appris à respecter le "toit du monde", cette barrière permanente jadis érigée par les convulsions titanesques qui ébranlèrent la Terre. Les Himéliennes ont avalé tant de voyageurs insouciants et de secrets sous leurs tonnes de neige et de glace, tandis que les voiles de brume et la clarté aveuglante occultent la magie mystérieuse qu'elles recèlent. La forteresse du Cercle Noir, nichée sur le mont Yimsha, émerveille la population de tout le continent autant qu'elle la glace d'effroi.

Les apprentis sorciers consacrent leur existence et souvent plus au Ghulistan, sur le mont Yimsha où les Prophètes Noirs façonnent leur esprit jusqu'à ce que l'individu de départ ne soit plus ; jusqu'à ce que le jeune enthousiaste qui se porta candidat pour apprendre cet art ancestral ait disparu à tout jamais. Bien que reclus dans leur citadelle, ces disciples ont appris à bien connaître les collines environnantes au fil de leurs pèlerinages et méditations itinérantes parmi les villageois endurcis. Il leur arrive d'éprouver leurs enseignements sur cette population, approche encouragée par le maître de Yimsha tant que les disciples font preuve de discernement et évitent toute cruauté.

S'adapter au contrôle de l'univers requis par la position de maître de Yimsha exige assurément un esprit bien particulier ou une conscience singulière. Car c'est bien ce dont jouissent les Prophètes Noirs ; une osmose avec les forces primordiales qui tissent la trame de la création, tout en séparant les royaumes des hommes des Ténèbres extérieures. Les Prophètes Noirs perçoivent le pouls de toute magie, du moins le dit-on, et savent déformer la réalité, jusqu'à la remodeler complètement dans certains cas, afin de puiser dans les énergies qui alimentent leur art antique.

Des rivaux envieux, souvent des candidats au Cercle Noir qui n'ont pas été retenus, avancent que les Prophètes Noirs ne pratiquent pas de magie au sens strict du terme, mais quelque chose de tout à fait différent qui n'a rien de commun avec les sorts qu'ils lancent eux-mêmes et les potions qu'ils concoctent. Ainsi donc, s'il existe deux catégories de sorciers, il semblerait que les Prophètes Noirs figurent parmi les plus éminents.

Une fois pleinement initiés par les terrifiants rituels d'âme et de corps, les occupants en toge sombre de la forteresse des hauts plateaux la quittent rarement. On ne les aperçoit qu'occasionnellement parmi les villages et villes voisins où ils viennent recruter ou, parfois, dépêcher des ambassadeurs vers les grandes capitales et les cours prestigieuses. Personne ne pourrait dire ce qui motive des êtres maîtrisant le voyage surnaturel à fouler le sol de leurs sandales, mais il est un fait : quand ils désirent quelque chose, ils l'acquièrent et quand un renseignement leur fait défaut, ils l'obtiennent. Sur des dizaines de lieues à la ronde, l'air crépite sous l'influence de leur sorcellerie, comme en témoignent les mages autodidactes qui se plaignent amèrement des miettes de savoir que l'omniprésence des Prophètes Noirs laisse dans sa sphère d'influence.

Malgré l'organisation et les pouvoirs qu'on lui prête, le Cercle Noir semble recourir à des moyens de prosélytisme aussi variés que les pics qui cernent sa forteresse. Les magiciens en puissance doivent souvent se contenter de frapper d'un poing frêle sur les énormes portes de la citadelle dans l'espoir d'être accueillis, tandis que des mages de cour émérites ont trimé toute leur existence et ont rendu l'âme sans qu'aucune de leurs requêtes royales ne soit même notifiée par les Prophètes Noirs. Ces derniers apparaissent parfois devant de simples voyageurs, dans le foyer de paysans ou dans la demeure d'un noble, pour y soumettre une offre de compagnonnage. Où est passé l'enfant disparu mystérieusement de son berceau au cœur de la nuit ? Les Prophètes Noirs auraient-ils sondé son esprit et trouvé ce qu'ils désiraient ?



descendent jamais de leur forteresse montagneuse. Ils savent en effet qu'il n'y a rien de bon à susciter leur attention et qu'on se porte mieux quand ils restent entre eux sans se mêler des affaires du commun des mortels. Mais quand les temps sont durs, tout roi ou empereur n'oublie pas l'existence du mont Yimsha, qui plane comme une ombre dans ses pensées. Il se demande si les Prophètes Noirs pourraient devenir des alliés ou s'il faut les craindre. S'ils constituent un atout précieux dans sa main ou dans celle de l'adversaire. Ces mystérieux individus se montrent la plupart du temps aussi calmes qu'une mer étale, mais pourraient à tout moment libérer la furie d'un typhon capable de dévaster les forêts. Cette puissance retenue couvre les Himéliennes comme un linceul, une promesse terrifiante aussi drue que les brumes venteuses du massif.

TURAN

La redoutable cavalerie de Turan file à travers les steppes sur les traces du destin de son royaume. Rares sont les Turaniens que l'expansion du jeune pays ne grise pas, convaincu qu'est ce peuple d'être voué à dominer l'Occident. Jusqu'ici, entre la progression fulgurante des frontières turaniennes, les ambitions du roi Yildiz et de son fils Yezdigerd et la flotte qui a su transformer la mer de Vilayet en simple "lac turanien", tout semble confirmer l'arrogante inexorabilité de l'ascension de ce royaume.

Les choses n'ont pas toujours été ainsi. Il n'y a pas si longtemps, Turan n'était qu'un assortiment de cavaliers hyrkaniens qui décida un jour que la vie de nomades ne lui convenait plus et s'installa sur le littoral occidental de sa mer intérieure. Les khans de ces anciens nomades profitèrent de la vitesse et de la férocité des soldats montés pour accabler les autochtones des côtes de Vilayet. Il fallut peu de temps avant que Turan, comme les Hyrkaniens baptisèrent leur nouvelle terre, devienne une puissance à l'échelle de la région. Ce fut sous l'autorité du roi Yildiz et de ses ascendants directs que les dernières tribus rétives furent absorbées par le grand ost et que l'empire se forma.

Aujourd'hui, cette culture de nomades déferle sur des civilisations établies depuis des siècles, pour produire une nouvelle société à laquelle le monde n'est pas préparé. L'Empire turanien est jeune et plein de ressources, tandis que des royaumes tels que Zamora vieillissent et déclinent. Seuls les contraintes de temps et les vastes steppes et déserts qui séparent Turan du reste du continent ralentissent encore cette expansion foudroyante. Encore jeune, ce royaume n'a pas appris à intimider les satrapes abrités et il reste régulièrement en proie aux rébellions. Mais la lignée de Yildiz se définit par sa main de fer, au point que les royaumes voisins redoutent l'heure où cette main les soumettra tous sans appel. Quand la prochaine branche de cette dynastie sanguinaire montera sur le trône, tous subiront le joug inéluctable de Turan.

Aghrapur, Joyau de l'Orient

Des gardes en soie diaphane et mailles rutilantes sont postés sur des routes de chaux. L'or orne les casques des officiers sous le soleil levant de la Vilayet, reflété par le palais royal avec la radiance des rêves de pouvoir et de cupidité de tout un monde. On ne peut manquer ses dômes et ses tours en fuseau, ses fanions colorés fouettés par les vents marins, même hors des murs de la grande cité. Aghrapur demeure le Joyau de l'Orient, comme Tarantia celui de l'Occident. Nul besoin d'être prophète pour savoir que les palais de ces deux villes se redoutent mutuellement et qu'ils devront un jour se rendre des comptes.

LE MYSTÉRIEUX ORIENT

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

L'extrait qui suit serait une missive officielle de transit. La mention de Khitaï renforce l'hypothèse d'un Âge hyborien oublié. Bien qu'il apparût probablement sous forme retranscrite, le passage est tiré d'une tablette de bronze ayant enduré de nombreuses ères jusqu'à nos jours. De tous les témoignages présentés dans ces pages, c'est le seul dont l'auteur n'est pour l'heure pas identifiable. Par simplicité, je recours au nom "Zheng" lorsque je me réfère à cette source, patronyme chinois courant, mais également nom d'un état de l'antique province du Henan.

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Zheng de Khitaï

Fonctionnaire de la cour impériale khitéenne dont la mission consistait à accueillir les visiteurs étrangers, Zheng prit son rôle avec l'attitude souvent engendrée par la fonction : dédain tout juste dissimulé, arrogance et dégoût maquillé en obséquiosité. D'extraction modeste en lisière de l'empire, Zheng rencontra de nombreux voyageurs et dignitaires en visite à Khitaï. Son don pour les langues ne manqua pas d'intéresser la cour de Paikang. Les émissaires royaux et les étrangers remarqués par l'Empereur feront probablement la connaissance de l'ambassadeur et guide Zheng.

LES CONSIGNES DE ZHENG

Mes instructions vous concernant sont rédigées dans ces trois longs rouleaux de parchemin, dictés par mes supérieurs et par les supérieurs de mes supérieurs. On peut les résumer en deux formules : "Enseignez-lui tout" et "Apprenez tout ce qu'il sait".

Concernant la première de ces directives, je dois vous éduquer afin que vous puissiez vous conduire correctement à la cour, si jamais l'aristocratie devait y requérir votre présence. Jusqu'ici, vos manières et votre accoutrement barbares ont été excusés, mais cette clémence ne saurait s'éterniser. Votre rôle est d'apprendre, le mien de vous enseigner. La mission est d'une grande simplicité, comme vous le voyez.

Khitaï est le monde ; le monde est Khitaï. Une fois que vous aurez compris cela, vous aurez accompli la moitié du travail. D'autres nations existent, certes, mais sont aussi insignifiantes que les étoiles les plus ternes, car lorsque vous baignez dans la lumière éblouissante de l'Empereur, vous ne voyez rien d'autre. Il est le Fils Magnifique de Dix Mille Ans, le cœur et l'esprit de la nation et de tous nos ancêtres et descendants depuis l'aube des temps, lorsque le Grand Dragon émergea pour la première fois de son sommeil, jusqu'au jour ultime où il subit la trahison qui le terrassa. Tout le pouvoir habite la personne de l'Empereur-Dieu et coule en lui tel un fleuve irriguant jusqu'à sa moelle et éclaboussant les barons et magistrats qui le servent. Je décèle votre doute, mais gare, car des gouverneurs veillent aussi sur vos terres. C'est la vérité ! Il reste l'Empereur de chaque chose, l'héritier dynastique de tout ce qui existe. Vous et toutes les personnes que vous ayez jamais connues restez ses sujets, même si vous l'ignorez encore.

Qu'en dites-vous, mon cher barbare ?

Invité de l'Empereur

Le Mystérieux Orient ; dans vos tavernes, les ivrognes affirment s'y être rendus. Pour courtiser la donzelle, certains n'hésitent pas à jurer qu'ils y ont vu des créatures légendaires. Remontant les longues routes marchandes, les commerçants shémites se chargent d'étranges babioles dont ils ignorent toutes les propriétés. La plupart ne sont toutefois que des bonimenteurs ou ne valent guère mieux que des enfants qui trempent un orteil sur la plage et prétendent ensuite avoir traversé l'océan à la nage. On ne peut véritablement expliquer l'Orient à celles et ceux qui manquent de véritables repères, car cette terre recèle des mystères et des merveilles qui resteront à jamais hors de portée de l'Occident. Quelques aventuriers pourront éventuellement faire le voyage pour comprendre véritablement ce que les gens de l'Orient savent déjà, car même pour les autochtones, la culture et la magie locales demeurent un casse-tête khitéen insoluble.

En dehors d'une poignée de renégats endurcis qui ont quitté le lointain Occident d'un pas chancelant, le cœur gonflé de fantasmes de richesses offertes et de délices exotiques, eh bien, le nom de ces pays n'a probablement jamais été prononcé dans les ombres des Himéliennes. Que sait un prince vendhyen de Koth ou des Pictes ? Quel ambassadeur khitéen a jamais délivré un permis de voyage vers Zingara ou Argos ? Durant mes longues et obscures études sous l'œil vigilant de mes maîtres, jamais le nom de ces terres occidentales n'a été mentionné, que ce soit dans les livres ou par la bouche d'un professeur. Ces lieux pourraient aussi bien se situer à l'autre bout de l'univers, par-delà la lune et les étoiles où résident fantômes et démons. Des pays misérables sans la moindre incidence, dénués d'avantages, de magie et de culture !

Par-delà des horizons innombrables

Les érudits et les imbéciles peuvent bien dessiner des cartes, ni plus ni moins que des gribouillis, des fragments et des contrefaçons rassemblés par quelques savants timorés se fiant aux dires de menteurs et de déments, en calculant les distances

CRIMES ET CHÂTIMENTS

Pour préserver une hiérarchie sociale aussi stricte, les châtiments réservés à ceux qui tentent de s'extraire de leur caste sont impitoyables. Dans l'Orient, on respecte bien plus l'harmonie que les droits individuels. Voici une liste de quelques peines traditionnelles pour infraction à la loi et à la propriété des biens.

- **OBÉISSANCE RELÂCHÉE : mort, aveuglement, emprisonnement**
- **INTRUSION : mort, flagellation**
- **VOL : mort, mutilation**
- **MEURTRE : mort, enrôlement imposé**
- **ENDETTEMENT : enrôlement imposé**

Les actes considérés comme criminels contre les classes supérieures ne le sont pas forcément s'ils sont commis contre des membres d'une classe inférieure. Ces règles s'avèrent aussi subtiles qu'insaisissables, et rares sont les étrangers qui peuvent espérer maîtriser le complexe système légal de Khitaï.

au gré de boussoles et de phalanges avant de s'assoupir dans leur lit douillet, convaincus de détenir les mesures exactes du voyage jusqu'au lointain Orient. Comme s'il s'agissait de le diviser en promenades jusqu'au marché du coin, quitte à ce qu'il faille en enchaîner dix mille ! Non, un tel voyage doit se compter en mois ou en années ou, plus exactement, en vies et en sacrifices. Les maîtres de caravane l'évaluent en certitudes : par le nombre de bêtes qu'ils sont sûrs de perdre, les bandits qu'ils sont convaincus de croiser et le climat qui promet de les inonder et de leur cramer la peau. Le périple aller-retour depuis l'extrême occident, en traversant le continent et la mer de Vilayet, jusqu'à l'extrême Orient, est l'entreprise d'une vie qui entraînera chez les voyageurs des changements profonds de corps et d'esprit, jusqu'à la fin de leurs jours.

Indésirables en Orient

Je vous ai déjà rencontré, maintes et maintes fois. Vous êtes l'étranger, le marginal, l'inadapté qui fait fuir tout le monde. Vos cheveux sont de travers, votre peau d'une pâleur spectrale, et votre visage suscite la méfiance comme votre regard. Vous êtes vêtu grotesquement et vos armes étranges ne laissent aucun doute sur la piètre qualité de leur facture. Votre accent fait sursauter et vous peinez à comprendre l'idiome local, ce qui finit par agacer. Vous mettez votre nez en cuisine en quête d'aliments dignes de bêtes, vous fouillez dans vos poches sans pouvoir compter ni reconnaître votre monnaie. Vous traitez autrui comme si vous étiez prince alors que votre rang est ici moindre que le plus modeste des paysans. Vous enchaînez les faux pas, ignorant que vous êtes des coutumes et des rudiments de courtoisie. Pire, vous vénérez des dieux impies et barbares !

Enfiler des habits régionaux ne cachera en rien votre extranéité. Chaque journée s'accompagne pour vous de son lot d'épreuves en ces terres aussi différentes des vôtres que la nuit l'est du jour. Les préjugés vous stigmatisent, si bien que vous ne pouvez espérer mener d'autres transactions et services que les plus rudimentaires. Les autochtones qui tendent la main aux diables étrangers s'exposent à partager cet ostracisme. La confiance s'acquiert par les actes. L'honneur se bâtit sur les exploits. Les Orientaux n'accordent pas leur amitié à la légère. On ne peut l'acheter, mais on peut parfois la mériter.

Cultures de devoir

Les cultures orientales s'étendent sur d'innombrables générations archivées par des scribes au crâne rasé, puis relatées par une pléthore de récits assurant que chacun perçoive sur ses épaules le lourd fardeau de l'histoire. La structure ne laisse aucune place au doute : les régnants gouvernent, les ouvriers triment et les fermiers travaillent la terre. Tous les hommes servent leurs maîtres, toutes les femmes servent leurs hommes. Il est impensable d'aller à l'encontre de cette hiérarchie : personne n'espère faire évoluer son statut, de même qu'aucun chat n'envisage de se muer en chien ou aucun bœuf en aigle. Il n'y a ni promotion à espérer, ni régression à redouter… tant que les devoirs sont accomplis et les supérieurs honorés.

Les Orientaux répugnent à se rebeller contre l'autorité, à remettre leur statut en question ou à ne pas se contenter des biens et des privilèges qui leur sont octroyés. L'étranger exalté qui fait fi du protocole et gravit l'ordre social comme un simple versant peut bien se prendre pour un pionnier, mais que peut-il espérer ? Celui qui fait preuve d'autorité à la force de ses prouesses pourrait bien tout chambouler. Un tel typhon trouvera même ici des adeptes, prêts à suivre cet étranger qui méprise les traditions et l'ordre établi, car nul ne peut jouir de tels succès sans être l'élu des dieux !

Tentations exotiques

La chair est faible et succombe aux alcools et narcotiques, autant de distractions qui vous exposent aux meurtriers et aux dominateurs. Ces tentations ne sont nulle part aussi séduisantes, variées et disponibles que dans les pays du mystérieux Orient. Outre l'incroyable offre de liqueurs distillées, les bas-fonds orientaux regorgent d'extraits et d'épices que l'on imbibe et inhale pour se vriller l'esprit. Une dose concentrée tue son consommateur, mais dilués, ces produits détendent et altèrent agréablement les sens. Ces expériences chimiques sont présentées comme quasi mystiques et exaltantes, mais ont surtout pour effet d'hébéter, de fragiliser, et surtout de plonger le sujet dans une emprise dévorante. Les personnes plus enclines aux plaisirs amoureux découvriront maints délices charnels, techniques singulières prodiguées par des experts, inconnus même des palais les plus débauchés de l'Occident. De perfides autochtones à la langue de miel offrent tous ces services au fruste visiteur occidental ; stupéfiants et compagnes ou compagnons à la peau douce et au parfum entêtant qui paradent devant lui jusqu'à ce qu'il tombe sous l'empire de ces délices qui précipiteront son trépas. Malheur à celles et ceux qui mordent à ces appâts !

TERRES DU MYSTÉRIEUX ORIENT

Le monde connu est cerné d'eau, à l'est de Khitaï et au sud de Vendhya par d'immenses océans qui s'étendent à l'horizon jusqu'à l'infini, ou du moins bien plus loin qu'a jamais vogué un marin. Les îles les plus lointaines accueillent des sauvages et des peuplades analphabètes pour la plupart, mais la distance qui les sépare des foyers du savoir est telle que leur ignorance n'a probablement d'égale que leur démence. Les terres à l'ouest de la Vilayet et des vastes déserts au sud de cette mer n'ont aucune sorte d'importance pour les gens de l'Orient, pour qui le "monde civilisé" s'arrête là où commence la frontière occidentale.

HYRKANIE

Les incomparables cavaliers d'Hyrkanie filent à travers les grandes steppes de la Vilayet d'un galop tonitruant. Ils ont perfectionné la guerre montée, si bien qu'ils piétinent désormais leurs rivaux sous les sabots de leurs chevaux, aussi bien littéralement qu'au sens figuré. Descendants des Lémuriens d'antan, les survivants de ce continent englouti se hissèrent sur la terre ferme pour devenir nomades. Ils le restent aujourd'hui, à l'exception de ceux des leurs qui fondèrent Turan. Ce peuple ancien se scinda entre les Hyrkaniens héritiers des antiques clans cavaliers et ceux de l'autre côté de la Vilayet, qui préférèrent s'essayer à l'expansion impérialiste.

Les nomades hyrkaniens chevauchent aussi bien qu'ils tirent à l'arc et n'ont d'égaux dans aucun de ces domaines. Ils se frottent régulièrement à leurs voisins, n'hésitant pas à remonter au nord-ouest jusqu'en Hyperborée. Toutefois, les nombreux khans à la tête des clans hyrkaniens montrent peu d'intérêt pour une coalition, préférant consacrer leur énergie à guerroyer les uns contre les autres pour régler de mesquins affronts et querelles de terres qu'ils n'occupent que fugitivement. Pour autant, nul empire, s'agit-il de Turan, de Vendhya ou de Khitaï, ne leur disputerait le contrôle de ces vastes steppes orientales. Ceux qui pensent pouvoir les dompter apprennent vite leur erreur, dans la plus grande douleur. Si jamais les khans devaient joindre leurs forces pour une cause commune, ils constitueraient à n'en pas douter une force considérable qui pourrait bien dévaster les royaumes hyboriens. Les souverains de l'Occident ont appris à ne pas négliger cette éventualité.

KOSALA

Kosala est le plus occidental des royaumes vendhyens, un pays calé entre les jungles chaudes et humides et les terres arides des Ghulis, où ces cultures se mêlent librement. Les affolés d'Occident qui s'aventurent à l'est passent d'abord par ici et croient avoir découvert le royaume le plus riche du monde connu, car nombre de cités kosalanes sont dotées de bâtisses presque exclusivement ornées d'or martelé. Comme ils se trompent ! Qu'ils se vautrent dans leur folie dans les bourgades marchandes et les robustes avant-postes aux fumets de viande grillée où les bières locales coulent à flots. Qu'ils étanchent leur soif et s'endorment au son des doux tambours. Mais en Kosala, le dieu Yajur veille, ainsi que ses adorateurs, et aucun d'entre eux ne prend à la légère les indélicatesses des étrangers.

Les princes de Kosala n'ont pas de préférence culturelle. Ils favorisent le mélange sans vergogne et commercent avec tous leurs voisins. La fortune du royaume n'est pas tombée du ciel, voyez-vous. La puissance du pays et les richesses de ces émirs proviennent avant tout de ses champs où les paysans triment aussi durement que leur vie est brève. On leur taxe ensuite leur production, en céréales ou en monnaie, selon le bon vouloir et les besoins des princes. Les paysans vivent dans des huttes de clayonnage et de torchis, mélange de roseaux tressés ou de bambous et de boue. Ces abris ont l'avantage d'être facilement reconstruits dans le sillage des guerres, famines et sécheresses qu'on sait ici fréquentes.

La secte principale de Yajur occupe la cité aux tours d'or de Yota-pong, depuis le confort et le luxe de laquelle règnent *zamindars* et *raja-maharadjahs* sur la campagne environnante. Les monuments y sont nombreux, structures fabuleuses à l'image de leur fortune et de leur souveraineté. La fumée épicée d'un millier de feux engendre une brume enivrante qui baigne les bâtiments colorés et les boulevards pavés où les nantis se divertissent et festoient à l'abri des murailles qui les garde des miséreux que personne ne veut voir.

LE CULTE DE YAJUR

Yajur, le Jaloux, compte des adorateurs dans toutes les nations de l'Orient, mais surtout en Vendhya et notamment dans la région de Kosala. Là-bas, entre les murs de la cité de Yota-pong, ses adeptes se retrouvent en des lieux secrets pour invoquer la faveur de leur dieu et la bonne fortune, par l'entremise de rites cruels de mutilation et d'effusions de sang. Ces sectateurs, souvent jeunes, sont recrutés parmi les gamins démunis des rues, qui ne font finalement que se vendre pour tuer, semer le chaos et s'adonner au vice.

VENDHYA

Vendhya, le Rubis du Sud, magnifique, puissante, débordante de vitalitécivilisation empreinte de mysticisme ancestral, se tapit dans les jungles et les deltas telle la panthère qui ronronne, L'on imagine facilement des étrangers du lointain Occident se perdre parmi ses villages innombrables, ses cités bondées et affairées, ou dans quelque recoin oublié de Vendhya, sans que personne n'y fasse même attention ! Le soleil torride et la mousson en font une terre de brumes et de splendeur tropicale, ornée d'oiseaux chamarrés et brailleurs, de papillons indigo et d'énormes fleurs émaillant un paysage luxuriant. Des peuplades à la peau sombre d'une beauté inégalée se parent de guirlandes et de joyaux pour célébrer sans retenue l'incroyable manne de leur pays.

Bhunda Chand règne depuis la belle Ayodhya, dont les temples mirifiques et les monuments éblouissent sous les rayons ardents du soleil. On y vénère Asura au gré de prières et de chants quotidiens, tandis que d'énormes bourdons d'airain rappellent sans cesse qu'il veille sur la population. Des Kshatriyas à la mine sinistre assurent le maintien de l'ordre et apportent leur soutien indéfectible au raja. Il s'agit d'une caste de guerriers d'un pouvoir et d'une influence considérables, aussi bien dans la capitale qu'en dehors de ces murs, si bien que toute entreprise qui n'a pas leur aval est vouée à l'échec. Plus au nord-ouest, à la sortie de la passe de Zhaïbar, on découvre Peshkauri, gouvernée par Chunder Shan, cité d'intrigue où les espions se tapissent dans les ombres de repaires remplis de voyous et autres conspirateurs sanguinaires.

Les paysans vendhyens mènent une existence simple ; ils cultivent fèves, patates douces, courges et melons amers, figues et aubergines, ou veillent sur leurs vergers de bananiers, de manguiers, de pastèques, de vignes et de jaquiers. Cette vie gravite autour de la charkha, ce rouet par lequel les femmes transforment le coton et tissent leurs vêtements rudimentaires. Les plus fortunés se chargent de les teindre et de les distribuer. Les ruines de cités oubliées jonchent l'espace entre les villages, pierres retournées par la végétation, idoles souillées de dieux sans nom qui se dressent telles des sentinelles muettes au-dessus de cryptes silencieuses que les gens prudents évitent.



Vendhya appâte les cœurs aventureux. Sa légende court jusque dans l'ouest, portée par des récits de cités splendides où les singes courent librement dans les rues, où de gigantesques éléphants sont harnachés comme de simples bœufs ou décorés de tapisseries et de howdahs incrustés de gemmes. Les milliers d'épices des marchés se mêlent aux parfums et aux arômes des délices qui mijotent en chaque rue. Marchands de teintures et de babioles d'ivoire, ou d'herbes et d'onguents divers déambulent parmi des hommes saints qui se peinturlurent pour prêcher et danser à chaque coin de rue au rythme de la musique percussive de la manjira et du sitar. Les plus démunis ne côtoient nulle part ailleurs d'aussi près les plus richissimes, aucune de ces deux castes n'ayant le moindre intérêt pour l'autre.

Les maisons de plaisir de l'humide Vendhya se nichent loin, au nord du Ghulistan. La passe de Zhaïbar est la voie principale entre ces deux nations, représentant un long voyage ardu si on l'entreprend seul. Si vous rejoignez une caravane, gare aux coupe-jarrets et aux ravisseurs qui vous accueillent avec le sourire et vous assurent que “le nombre est gage de sécurité”.

KHITAÏ

Passer les montagnes Himéliennes jusqu'au pays légendaire de Khitaï n'est pas mince affaire ; ce voyage n'est généralement entrepris que par les âmes vaillantes et vigoureuses qui cherchent à comprendre l'étrangeté de cette lointaine contrée. On peut pourtant s'aventurer en Khitaï durant une année et n'en effleurer qu'un fragment de la vastitude, n'en apercevoir qu'un centième des merveilles. Le pays reste fermé à ces étrangers qui ne sont pas les bienvenus. Les lettres de créance n'y feront rien, pas plus que les vêtements garnis de goussets pleins de pièces, de rubis et de saphirs pour amadouer. Si vous n'êtes pas d'ici, on vous évitera comme la peste et vous resterez un intrus, jamais un invité. Le mépris que les khitéens éprouvent pour les barbares de l'ouest est palpable.

D'épaisses jungles cernent et imprègnent Khitaï, mais s'arrêtent où les rizières embrassent les versants raides des collines et des noires montagnes. Au cœur de ces forêts se cachent des temples perdus où résideraient des prêtres de Yun dans le plus grand secret ; qui sait ce qu'ils y trament ? Plus à l'est, au cœur de grands bosquets quasi impénétrables de bambous, se niche Paikang et ses tours mauves, précédant les fameux Marais des Morts où pousserait le mortel lotus gris. Une âme motivée pourrait accumuler une fortune royale en récoltant ces plantes, à condition d'y survivre.



Les khitéens ont la peau jaune, les cheveux noirs et les yeux sombres et étrécis, ce qui les distingue foncièrement des races occidentales. Ils se montrent plus menus que les Hyboriens, mais d'une grande puissance, sans parler de leur sens du devoir et de leur rigueur ; malheur à ceux qui les traitent à la légère. Certains érudits occidentaux, à la vue des singes gris que les prêtres khitéens ont su dresser, s'accordent pour reconnaître que la race pourrait descendre de ces bêtes, sans penser une seconde que cette théorie s'applique tout autant aux races hyboriennes. Les guerriers de Khitaï sont fiers et talentueux, mais leurs chefs peuvent lever des armées prodigieuses de paysans pour repousser l'envahisseur. Ces gigantesques osts tapissent le pays, ridiculisant par la taille ce qu'ils appellent "les pitoyables bandes armées des nations occidentales". Leurs assassins marient dit-on la magie à leur art martial meurtrier, mais ils se soustraient à tous les regards et nul n'aborde ce sujet, surtout en présence d'étrangers.

Il demeure presque impossible pour un Occidental d'apprendre quoi que ce soit de la sorcellerie mystique de Khitaï si jalousement gardée. On dit qu'elle ne ressemble à aucune autre, mais qu'elle serait aussi sinistre que corruptrice. On pourrait toutefois en dire autant d'à peu près tout ce que recèle le pays du jade et des jungles ; les Orientaux gardent leurs pensées pour eux.

LES ROYAUMES MÉRIDIONAUX

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Von Junzt avance que les extraits suivants furent retrouvés relativement intacts. Les documents d'origine étaient gravés sur feuille d'argent, scellés dans des cylindres de bronze pour une conservation presque parfaite. Ces objets, toujours d'après von Junzt, furent retrouvés dans une brocante de Khartoum, on imagine bien loin du site de leur découverte. Sur les cylindres, trois étaient intacts, un irrécupérable et un autre vide, mais les inscriptions apparaissant à la surface laissaient penser que d'autres cylindres manquaient à la collection. La traduction de von Junzt s'est efforcée de classer les extraits dans l'ordre prévu.

La narratrice de ces documents se présente comme de sang royal et l'on pense qu'elle a dicté le contenu de ce qui suit à Astreas ou un autre scribe. On peut imaginer que le manuscrit d'origine fut retranscrit plusieurs fois au fil des siècles qui précédèrent la fin de l'Âge hyborien et que les extraits contenus dans les cylindres ne sont que des reproductions de cet ordre.

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Tananda de Kush

Tananda est la sœur du roi de Kush et, comme c'est souvent le cas avec des personnalités aussi fortes, c'est elle qui tire les ficelles. Connue pour ses caprices, sa paranoïa et son tempérament, elle se montre d'une autorité brutale et n'hésitera pas à ordonner l'exécution de quiconque lui déplaît. Sans égard pour les conventions sociales, elle alterne les humeurs : détendue, faussement timide, irascible, distante, froide ou abrupte, elle sème la discorde dès que cela lui chante. Elle convoite probablement le trône, mais se contente pour l'heure d'y laisser siéger son frère, ce qui lui préserve une liberté que les responsabilités de la couronne promettent d'entraver. On peut la rencontrer à la cour, tissant sa toile de cupidité et de pouvoir.

Tananda de Kush apparaît en détail dans *Conan l'Aventurier*.

LA PAROLE DE TANANDA, SŒUR DU ROI DE KUSH

Vous avez traversé les vastes prairies qui s'étendent de la frontière méridionale de la Stygie aux jungles du sud. Le grand désert se présente à l'est du royaume de mon frère, dont cette cité est la capitale. Nous sommes des Chagas, descendants des aïeux stygiens, mais la plupart de nos sujets sont Gallahs. Comme les Stygiens, nous aimons chasser le lion et notre aptitude à régner dépasse largement celle des Gallahs. Notre esprit est bien plus à même de saisir les finesses de l'autorité. Dans leur grande sagesse, nos ancêtres stygiens s'étaient affranchis des pires excès de leur patrie décadente, où les serpents rampaient librement dans les rues des villes et dévoraient la population quand l'envie leur prenait. Les choses sont différentes ici. Nos pères fondateurs étaient de fiers guerriers qui ne se soumirent pas au bon vouloir de simples prêtres.

Tous ces Gallahs que vous voyez déambuler sont bien les premiers habitants de Kush. Ils apparaissent comme des géants comparés aux peuples du nord, mais les nobles de sang chaga s'avèrent encore plus grands et larges. Le sang de l'antique Stygie coule dans nos veines, ce dont témoignent ma peau, mes traits altiers et ma taille. Nous avons bien fait de les assujettir, car les Gallahs étaient belliqueux et leur seule idée de richesse se limitait au bétail qu'ils gardent d'un œil morne. Nous leur avons offert la civilisation. Ce sont des gens robustes et simples, incapables de la moindre modération, qui ont grandement gagné à notre arrivée.



Punt, la capitale, est un dédale sordide et chaotique où un peu plus de dix mille Gallahs se massent dans des huttes au toit de chaume et de boue. Ce labyrinthe de ruelles et de places qui ne ressemblent à rien détonne avec le centre de la ville, où les Chagas vivent dans un luxe relatif. Lorsque nous nous aventurons en dehors de nos quartiers, c'est à dos de cheval ou sur un palanquin, pour éviter de fouler les ordures qui jonchent la voie publique, mais lorsque nous nous rendons dans les districts Gallahs, nous sommes toujours accompagnés de soldats ou de lanciers. Le commandant de ces derniers est un fidèle Gallah du nom d'Amboola qui ne connaît pas la peur et aime les Chagas qui lui ont accordé statut et fortune. Près de quatre cents lanciers gallahs patrouillent d'un bout à l'autre de Punt pour y faire respecter l'ordre et protéger la ville.

LE ROI FOU ET DÉPRAVÉ

L'actuel roi de Kush, aussi dément que débauché, n'est pas idiot. Il conserve son trône de la même manière que tous les Chagas assurent leur emprise sur la population, par l'intrigue, la terreur et la brutalité. Ses faiblesses n'ont pourtant rien d'anodin. Thuthmes dit de lui : "Le roi est dépravé, paresseux et dissolu." Il développe en affirmant qu'une jolie fille n'aurait aucun mal à en faire sa marionnette. Il semblerait que sa sœur Tananda assume la plupart de ses responsabilités sécuritaires et qu'elle représente bien plus directement le véritable souverain kushite.

PUNT, LA CITÉ EXTÉRIEURE DE SHUMBALLA

Shumballa est une cité stratifiée, scindée par castes et par sa conception architecturale. La cité extérieure constitue l'une des strates de ce véritable oignon. Plusieurs caravansérails sont disposés dans les faubourgs, la ville négociant régulièrement avec la Stygie, Shem, Kordava et autres pays. Elle importe également des céréales stygiennes, des esclaves shémites, entre autres choses. Mais Shumballa exporte avant tout de l'ivoire, de l'encens, des peaux, de la cornaline, de l'or et des esclaves du sud. Il ne s'agit pas de vulgaires fermiers, les esclaves venus du nord remplissant parfaitement cette vile fonction. Les caravanes suivent les routes et les chemins, mais la cité connaît aussi un important trafic fluvial. Des murs de boue appelés bomas cernent les huttes où résident les Gallahs les plus puissants et influents.

Marchés aux esclaves

Outre les *caravansérails*, les petits marchés et bazars abondent à Punt. L'organisation laisse à désirer et les limites de ces établissements sont rarement claires. Ainsi, les Shémites se rendent parfois en ville pour marchander des esclaves, et alors que le marché aux esclaves se situe au nord de la ville, les Shémites peuvent très bien décider d'improviser leur bazar au sud de Punt. Lorsqu'ils sont absents de la capitale, comme c'est le cas certaines semaines, les acheteurs potentiels devront se contenter d'esclaves mal dégrossis des jungles du sud qui attendent ici que les Shémites les acquièrent

pour les emmener au nord, ces mêmes Shémites offrant ici des esclaves darfaris, stygiens ou issus d'autres contrées du nord et de l'est.

LES CARAVANSÉRAILS

Un caravansérail est une sorte de bazar rectangulaire où vivent les marchands de prédilection de la caste dirigeante. Leurs étals regorgent de draps luxueux et de rubis étincelants, de fleurs et de miel, de vins millésimés et de lait frais. Outre ces commerçants spécialisés, artisans, tailleurs et artistes confectionnent des œuvres sur commande, habillent les aristocrates au gré des modes et travaillent la céramique.

La caste supérieure et ses domestiques fréquentent le bazar, mais les dignitaires étrangers et autres invités se rendent aussi ici pour se débarbouiller dans les bains privés avant d'être escortés au grand palais pour y être reçus par le roi. Kush n'a pas de monnaie propre, si bien que les négociants pratiquent le troc, en quête de produits et de bêtes rares.

Autres marchés

Les autres bazars proposent une grande variété de produits frais, d'herbes et de bêtes, ainsi que de divers fétiches et objets gallahs, plus hideux les uns que les autres. Toute cette camelote barbare et superstitieuse est perçue comme grossière par les Chagas qui ne voient là que des babioles futiles. On peut acquérir tabourets, jeux de graines, têtières papyrus, couvertures et instruments gallahs tels que des tambours parlants ou des flûtes. On déniche parfois dans ce fatras des objets shémites ou stygiens, ainsi que des marchandises du sud. Avec de la chance, on trouvera des chevaux kushites dans certains marchés spécialisés, mais il faut être inconscient pour acheter une telle monture ailleurs qu'à El Shebbeh. Certains clans armuriers façonnent de médiocres lances, gourdins et arcs, et l'on trouve parfois de l'ivoire, des plumes d'autruche, du cuivre, des peaux, des perles, du marbre, du bleu lapis, de la poudre d'or et des bibelots d'or martelé. Les pillards de Shumballa s'en prennent régulièrement aux caravanes et cités stygiens, si bien qu'on retrouve souvent ici des produits de cette nation.

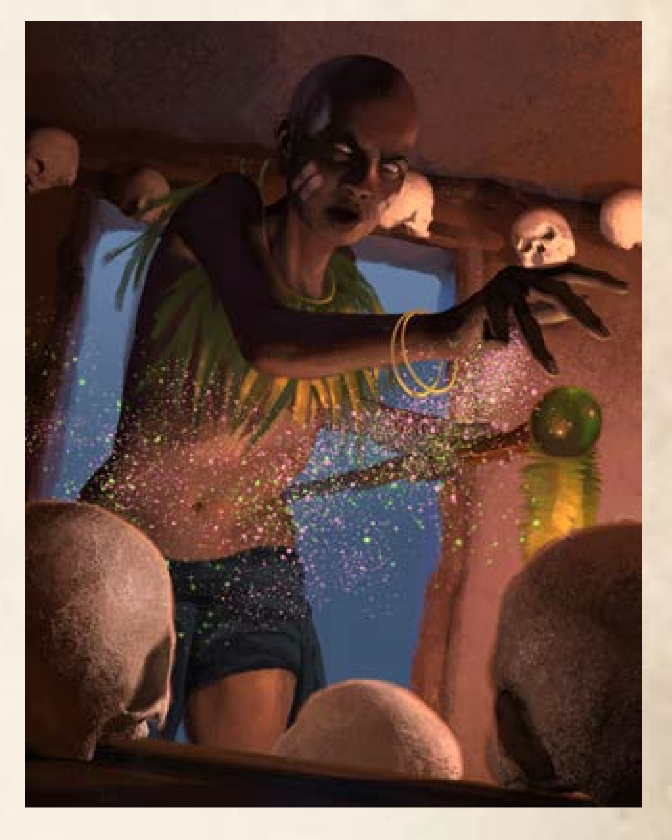
Celui qui arrive dans la cité par l'est jouira d'une vue dégagée de la métropole, avec ses pyramides où furent enterrés les rois et nobles de Shumballa, à l'instar des souverains de Stygie. Ces monuments témoignent sans aucun doute du profond atavisme stygien de la ville, mais les dignitaires de ce royaume noteront que les pyramides locales sont plus étroites, avec des angles différents, ce qui en ferait des édifices moindres. Une pyramide incomplète se dresse derrière les autres. Elle constituera un jour le dernier repos de mon frère comme de moi. Notre frère aîné y est déjà enseveli.

Pour les Gallahs, le bétail est un vrai trésor, si bien que les plus riches d'entre eux ramènent chaque soir leurs bêtes dans leur demeure, pour les relâcher chaque matin dans les champs. Voilà un labeur digne, contrairement à ce que d'autres appellent l'agriculture. La plupart des gens joignent leurs bêtes au grand troupeau commun qui paît vers le sud où les enfants sont chargés de veiller sur le bétail.

Ageera, le traqueur de sorciers

C'est dans la cité extérieure qu'on trouve le sinistre et affreux temple de Jullah. Le temple rival qui honore Set constitue une bien moindre verrue dans le paysage. L'établissement qui honore Jullah, fait de boue, de bâtons et de crânes, suscite l'opprobre de la population locale. C'est en outre la "hutte des diables-diables" du vieil Ageera, le traqueur de sorciers, guide spirituel des Gallahs. Toutes les rumeurs courent sur son compte ; animation de cadavres et invocation de démons, mais ce ne sont là que balivernes superstitieuses. Il joue avec les craintes des gens, recourt aux astuces des charlatans et aux plus grossières mascarades pour leur faire croire à des phénomènes. Ageera fabrique des charmes rudimentaires pour les Gallahs, mais ne connaît rien de véritablement puissant, contrairement aux prêtres de Set.

Il est pourtant le porte-parole de la plèbe et reste d'un contrôle très délicat, car la population est derrière lui. Si vous faites quoi que ce soit qui offense les Gallahs, il est l'homme auquel vous devez présenter des excuses et faire amende honorable. Le roi lui-même n'ose pas toucher à



JULLAH, CULTE RIVAL DE SET

Les Gallahs perçoivent Set comme un dieu maléfique qui œuvre contre leur pouvoir, leur sécurité, leur protection et leur vie. Le culte de Jullah apparaît donc comme une tentative commune de s'approprier le divin, au même titre que les Chagas vénèrent Set. C'est par ce biais que les Gallahs renforcent leur dignité perdue, au gré de rituels initiatiques, et qu'ils bénéficient d'un lieu où honorer la famille et le clan, et reforger les liens avec leurs ancêtres.

Il s'agit d'une religion tribale qui proscrit tout apport étranger. Le culte de Jullah livre un message à ses adeptes, mais seuls les Gallahs sont censés en prendre la mesure. Soit on naît Gallah de Punt, apte à comprendre cette foi, soit on est écarté à tout jamais de l'adoration de Jullah. Les prêtres du culte n'ont rien de prédicateurs, comme on en trouve dans la foi mitréenne, mais seulement des interprètes des signes et présages. Ils savent comment s'exprime Jullah et guettent l'assentiment et la désapprobation des actes humains par le monde spirituel.

La proximité demeure un concept fort des religions tribales. Tout est censé faire partie intégrante du reste. Et même quand les objets ne sont pas proches physiquement, ils peuvent être voisins spirituels, car chaque chose est dotée d'un esprit. Ce qui s'écarte de son origine est perçu comme affaibli. C'est ainsi que le fils est moins fort que le père, le père plus faible que le grand-père. Les vieillards, plus proches des origines de la tribu que la jeunesse, jouissent donc d'un respect supérieur. Les membres de la tribu qui s'en retrouvent éloignés se sentent fragilisés par cette distance et sont considérés comme plus faibles par les autres : l'exil constitue un châtiment des plus cruels pour tout Kushite.

L'au-delà est plus proche de la Source-de-Toute-Chose que le monde du présent, mais l'au-delà reste aussi voisin du monde vécu, si bien que révérer les ancêtres demeure essentiel. Les aïeux s'étant rapprochés de l'origine de tout, ils sont plus puissants que les vivants. Il est donc vital d'apaiser les ancêtres et les défunts dans les régions kushites. Le passé s'avère à la fois proche du présent et supérieur à lui, car il est moins distant des origines ; c'est pourquoi de nombreux rituels tendent à rapprocher la tribu de l'époque des ancêtres et des héros culturels.

Les prêtres jouissent de grands privilèges à Kush, en raison de leur affinité supposée avec le monde spirituel. Un prêtre tribal n'est pas tenu de montrer des pouvoirs de sorcier pour être perçu comme puissant ou mystique. Aucun Gallah ou Kushite à la peau noire ne se convertira à une autre religion, ce que les Chagas ont compris depuis longtemps, lorsqu'ils apportèrent le culte de Set. L'influence que Jullah revêt dans leur quotidien est impensable pour un dieu étranger. Ces divinités peuvent bien protéger d'autres tribus, mais seul le dieu des Gallahs se soucie des Gallahs.

Ageera, auquel les Gallahs accordent une faveur singulière. Si des personnes pouvaient le discréditer aux yeux de ce peuple, elles mériteraient une compensation extraordinaire.

Charmes et fétiches

Les prêtres tribaux tels qu'Ageera confectionnent moult charmes et fétiches pour la tribu. Ces enchantements sont faits de matériaux à la portée symbolique censée octroyer une affinité avec le monde spirituel. En retour, le colifichet accorde un prestige certain à celui qui le porte. Il ne s'agit aucunement d'objets ensorcelés. Un Gallah doté d'un tel charme censé lui faire fabriquer de meilleures lances produira dans certains cas des armes de qualité supérieure, mais si un Shémite ou autre lui vole sa babiole, les lances qu'il confectionnera n'auront rien de plus que celles qu'il a toujours faites. Ou bien il en fabriquera de temps en temps une meilleure que les autres sans savoir pourquoi. Le plus important est d'y croire, semblerait-il.

La fabrication de ces talismans est détaillée au *Chapitre 7 : Sorcellerie* et demande de recourir à la compétence Alchimie et à certains talents.

EL SHEBBEH, LA CITÉ INTÉRIEURE DE SHUMBALLA

Ceux qui se présentent à El Shebbeh laissent leurs soucis aux portes de la cité intérieure, car il s'agit tout simplement du lieu le plus fantastique de Kush, et de loin. C'est ici que le roi trône, et l'endroit abonde de fiers aristocrates protégés par de vaillants fantassins et de talentueux cavaliers à dos d'étalons noirs. Le domaine regorge de richesses diverses et arbore des jardins verdoyants.

Rares sont ceux qui osent accéder à la cité sans avoir une bonne raison, car les roturiers n'y sont désirés ni par les dieux ni par le roi. Ce dernier est à la tête d'un millier de cavaliers, qui dorment dans leurs quartiers proches des portes de bronze. Ceux qui passent ici sans avoir juré fidélité au roi sont essentiellement des négociants étrangers et des suppliants venus quérir la bénédiction royale. Pauvres et sots ne sont pas les bienvenus ; El Shebbeh ne sied qu'aux individus dignes de savourer la présence du roi.

Les visiteurs qui se présentent pour la première fois aux portes d'El Shebbeh risquent d'être surpris par le spectacle. Les rues ne comptent nul mendiant, nul enfant des rues courant d'une échoppe à l'autre. Les marchands du caravansérail polissent leur argenterie et entreposent

des fioles d'huiles luxueuses et de parfums, dans l'espoir que le roi ou les Chagas leur fassent l'honneur d'une visite. L'élégance vestimentaire est ici de mise, car nous autres Chagas ne nous habillons pas comme les Gallahs qui courent nus ou juste vêtus d'un pagne. Nous affectionnons la mode stygienne ou shémite, comme l'exige notre rang. De même, nous demandons à nos esclaves kushites qu'ils portent la djebbeh. Les Chagas notent qu'ainsi vêtus, nos domestiques se sentent différents de la racaille de Punt et nous ne pouvons qu'être satisfait de les voir si confiants… à condition qu'ils ne commencent pas à se prendre pour nos égaux.

Qui n'est pas noble n'a rien à faire devant les étals de ces négociants. Dans un espace réservé aux roturiers, des marchands et artisans autorisés vendent services et marchandises au reste des résidents de la ville. Dans une boutique, les cavaliers peuvent ainsi trouver brides et selles de qualité pour leurs chevaux, tandis que maroquiniers et forgerons réparent les armures dans une autre. Les pèlerins qui se rendent au temple de Set découvrent des plastrons martelés et ciselés à l'image du dieu ou des amulettes renfermant un mélange d'os de serpent et de fragments d'obsidienne. C'est depuis ces caravansérails d'El Shebbeh que les Chagas contrôlent la véritable richesse de Kush : l'or, le cuivre, le sel, le cuir, les fruits séchés et les esclaves.

Les défenseurs d'El Shebbeh

Près du bazar crochu et des demeures des boutiquiers se niche le camp abritant les nombreux gardes, cavaliers et soldats qui assurent la défense de la cité. C'est dans cette caserne que les militaires s'entraînent au combat et soignent leurs nombreux chevaux. Vers le milieu du site, juste avant les baraquements, un petit groupe de tentes accueille les généraux et les guerriers émérites pour la planification des prochaines manœuvres et la stratégie martiale. Ces tentes se blottissent au pied de la Tour rouge, non loin de la Grand-place où se tiennent les annonces publiques, les exécutions et les cérémonies.

Le domaine de Tuthmes

De toutes les splendides demeures des Chagas, nulle n'est aussi ostentatoire que celle de Tuthmes, qui domine l'horizon de la cité intérieure. Cultivé et raffiné, Tuthmes est un noble influent de la ville, à la fortune et au pouvoir considérables, même pour un Chaga. De sang stygien, il a hérité de la propension de son ethnie à la tromperie et au satanisme. Comploteur invétéré, on dit qu'il a participé à d'innombrables conspirations et machinations, mais bien sûr, personne ne peut prouver qu'il joua le moindre rôle dans toutes ces perfidies. Certaines de ces manœuvres ont réussi magistralement, d'autres attendent de se dévoiler tels des scorpions cachés dont le dard promet de piquer fatalement. D'autres histoires évoquent ses pouvoirs magiques et les terribles bêtes qui le servent, dont la vue serait insupportable à l'homme.

LES NOBLES CHAGAS

Ceux qu'on appelle les Chagas forment la caste dirigeante d'aristocrates urbains qui réside à El Shebbeh. Descendants en ligne droite des Stygiens qui s'étaient aventurés au sud, les Chagas occupent de grandes demeures avec leurs serviteurs. Celles-ci, dotées de multiples pièces, sont bâties au sein de places symétriques et chargées de tapis sophistiqués, de divans stygiens ornés de soie et de perles, et de belles tapisseries. Les visites sont fréquentes et les invités profitent de vins fins, de pâtisseries et de figues fraîches.

Bien que les Chagas soutiennent publiquement le roi, ils murmurent en secret leur désir de pouvoir choisir leur souverain. On raconte que les Chagas resteraient à El Shebbeh, car ils ont bien conscience de l'énormité de leurs privilèges et craignent de quitter la cité et de devoir faire face à leurs ennemis les Gallahs, terrés dans leurs huttes de l'autre côté des portes de bronze. Un jour, un conflit pourrait bien éclater entre ces deux peuples.

Le palais royal

Le grand palais du roi, siège du pouvoir de Shumballa, est sis au cœur d'El Shebbeh. C'est un site merveilleux. Des jardins luxuriants et parfumés bordent sa promenade, les belles pierres blanches qui mènent jusqu'aux marches du palais luisent telles des perles au soleil. Le souverain qui porte le fardeau de tout le royaume sur ses épaules foule souvent son bosquet privé et ses arbres fruitiers. Sa bonne humeur profite à tout El Shebbeh ; mais lorsqu'il est triste ou en colère, son ire se perçoit de Shumballa en Stygie, car ceux qui déplaisent au roi terminent à la Tour rouge. Heureux les visiteurs, qui seront reçus tels des invités royaux. Le grand palais fait toutefois triste figure à côté du complexe religieux qui honore Set, le dieu des Chagas. Le pouvoir de ses prêtres à Shumballa est sans commune mesure avec celui dont ils jouissent en Stygie, mais reste toutefois considérable. Le roi demeure l'autorité suprême : cette règle est en place depuis la lointaine époque où un monarque de Kush reçut des prêtres l'ordre de se tuer à la suite d'une disgrâce. Le roi inversa la sentence, et ordonna que les prêtres soient exécutés. Depuis, le clergé se contente de conseiller le souverain et se garde bien de prononcer des injonctions.

L'entrée du grand temple est flanqué de deux citadelles, selon les normes stygiennes. À l'intérieur, on ne peut manquer la Maison aux Deux yeux, dont le perron est orné de statues d'onyx honorant Set et dont les tours sont tout aussi imposantes. Derrière se niche le cœur du complexe : une longue cour effilée qui mène au premier autel juché au sommet d'un escalier où l'on découvre des tables pour les offrandes. D'autres tours et portes se tiennent derrière ce seuil, cernant le grand autel au centre, la chambre du Respect extérieur sur la droite et les quartiers des prêtres à gauche.

El Shebbeh était une ville bien dessinée, avec des rues régulières et des places, des bâtiments de pierre et des jardins. Punt était un amas désordonné de huttes de terre séchée ; ses rues donnaient sur des places qui n'en avaient que le nom. Le peuple noir de Kush – les Gallahs, habitants originaires du pays – vivait à Punt ; seule la caste dominante – les Chagas – habitait El Shebbeh, exception faite de leurs domestiques et des cavaliers noirs qui faisaient partie de la garde.

— Histoire inachevée, sans titre

La Tour rouge

La Tour rouge constitue le donjon du palais et les geôles de Shumballa. C'est dans cette forteresse bien gardée que l'on torture et décapite les espions ennemis, les prisonniers et les déserteurs. Le Tour rouge renferme aussi une armurerie et une cave fortifiée pour la protection du roi, de ma personne et de nos conseillers, si jamais la cité devait subir un assaut. Symbole de la puissance royale, cette citadelle cramoisie se dresse si haut qu'on peut la voir depuis l'extérieur de la ville. On peut de même y percevoir les hurlements des suppôts de l'ennemi, capturés par des agents kushites, et l'on imagine le bourreau préparer leur décapitation. Ces exécutions n'ont rien d'un caprice, elles sont un outil de plus pour faire respecter l'ordre. Nul besoin d'avoir passé les portes de fer ni planté sa lame dans le cou d'un prisonnier pour comprendre que la citadelle rouge est un lieu effroyable. Il faudrait être bien inconscient pour ne pas en avoir peur. Ceux qui y pénètrent n'y restent guère longtemps, la visite ne s'avérant d'ailleurs jamais plaisante. Les voleurs y laissent une main ou un œil, les traîtres leur langue ou, presque aussi souvent, leur tête. On ressort toujours plus léger de la Tour rouge.

TERRES DES ROYAUMES MÉRIDIONAUX

Nombreux sont les pays du Sud, par-delà la frontière australe de la Stygie, presque inconnus tellement les cartographes de l'Occident semblent décidés à les ignorer, sans compter que les limites et les définitions de ce qui constitue une nation paraissent floues et fluctuantes. À dire vrai, rares sont ceux qui ont quelque idée des royaumes et empires qui ont brillé et sombré en ces terres. Nulle Route des rois ne sillone ces contrées, si bien que les Hyboriens, par ignorance ou par légèreté, les qualifient de sauvages, bien en deçà des merveilles d'une véritable "civilisation". Pourtant, des peuples prospéraient ici bien avant que les brutes proto-hyboriennes apprennent à nouer des pierres à leurs bâtons ; une culture aussi riche qu'étrange régnait dans le Sud.

Les plus illustres et durables de ces pays sont Kush, le Darfar, le Keshan, le Punt et le Zembabwei… au-delà, on se contente d'englober le tout sous le terme de "Royaumes noirs", grappe de petites terres tribales dont les frontières ne se transmettent que de génération en génération par des occupants qui leur donnent rarement un nom. Comme au Royaume Frontière du nord, les pays voisins profitent du manque d'unité des Royaumes noirs et sèment impunément la zizanie entre les tribus.

Ci-après se trouvent des conclusions tirées de bribes grappillées en parcourant les brasseries de Shem et les quelques lieux de Stygie qui restent ouverts aux étrangers ; des détails peu connus au nord de ces pays, si ce n'est de quelques voyageurs invétérés.

KUSH

Bien que la plupart des gens qui vivent au nord de la Stygie donnent le nom de Kush à l'ensemble des Royaumes noirs, il ne s'agit en fait que d'une seule des nombreuses nations méridionales, pays qui portent des noms tels qu'Amazonie, Atlaïa, Keshan, Kush, Punt ou Darfar. Royaume d'une splendeur barbare, Kush est un état côtier au sud de la Stygie. C'est de même le Royaume noir le plus visité par les Stygiens, Shémites et Hyboriens des côtes d'Argos et de Zingara. Kush, vaste étendue herbeuse, présente un littoral boisé, sorte d'enclave longeant la frontière changeante de la Stygie. À l'Est de Kush au sens large s'étend un désert méridional. Royaume noir le plus septentrional, mais aussi le plus occidental, Kush s'étend au sud jusqu'en lisière des forêts vierges et des jungles caractérisant les Royaumes noirs du sud. Quelque part contre sa frontière sud-est se niche la petite nation de Kordafan.

Kush est avant tout un pays de vastes savanes et de bétail paissant. Parmi la faune croisée ici, on compte éléphants, rhinocéros, gnous, zèbres et girafes, ainsi que des centaines de types de gibier sauvage. Des arbres robustes poussent disséminés sur un sol pauvre en minéraux. La végétation s'accommode bien des incendies, qui ont plutôt tendance à favoriser sa croissance et sa germination. Diverses tribus occupent ces étendues sauvages, d'où elles acquittent les tributs exigés par Shumballa.

KESHAN

Le sud du Keshan est constellé de prairies et de bois humides. Comme à Shumballa, la caste dirigeante du pays présente une peau plus claire que ceux qui la servent, prétendant descendre d'une peuplade nordique. La théorie la plus en vogue parmi les érudits présente ce peuple comme des réprouvés d'une nation hyborienne partis au sud, ou bien comme un groupe parent de ceux qui bâtirent des royaumes à partir de Koth et du Khauran. Ces inégalités sont insoutenables, comme à Shumballa ; les membres de la classe dominante, n'ayant jamais servi ou travaillé depuis une vingtaine de générations, sont devenus faibles de corps et d'esprit. L'ancienne capitale, Alkmeenon, désormais en ruine, est apparemment sous la coupe d'un ordre de prêtres préservant un oracle pour l'éternité, la princesse Yelaya à la peau d'ivoire.

DARFAR

De vastes étendues herbeuses sous le contrôle de petits clans composent l'essentiel du Darfar, mais les étrangers connaissent mieux la contrée pour le culte de Yog. Les fidèles de ce démon s'aiguisent les dents pour mieux déchirer la chair humaine et s'en repaître. En réalité, les yoggites ne sont qu'une secte parmi les clans, haïe de la plupart, sachant que plusieurs nobles tribus s'opposent à ce mal. Mais allez dire cela à un étranger qui a entendu ces histoires de cannibales. D'étranges ruines parsèment les savanes darfaris, témoignage de cultures bien plus anciennes que celles de l'Âge hyborien.

PUNT

Les étrangers confondent souvent le royaume du Punt avec la ville du même nom, cité extérieure de Shumballa. Le Punt est flanqué de ses ennemis héréditaires : le Keshan et le Zembabwei. Au-delà de la simple inimitié, ces royaumes rivaux convoitent l'or qui abonde dans les rivières du Punt. Les dirigeants du pays accumulent ces richesses dans leurs chambres fortes, en attendant qu'une armée financée par cet or parte à la conquête écrasante des terres qui l'entourent.

LES CONFINS

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Une part importante des fragments retrouvés des *Chroniques némédiennes* nous informe sur l'expansion des nations civilisées “occidentales” dans les zones frontalières, région essentiellement représentée par l'immensité sauvage Picte, incroyablement intacte (quoique fort diminuée) depuis l'époque ayant précédé le Cataclysme. Bien que le savoir tiré de l'apogée d'une culture et d'une société intellectuelle soit d'un intérêt prodigieux, il n'en demeure pas moins fascinant d'examiner les bribes laissées par une société en plein essor géographique, dont les tendances se sont répétées à maintes reprises au cours de l'histoire.

Ces fragments additionnels furent a priori retranscrits par un prêtre de Mitra anonyme et nous offrent un aperçu de la vie frontalière en lisière des royaumes hyboriens du centre, quelques centaines d'années avant l'oblitération de ces limites et la destruction complète de ces civilisations par les Pictes.

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Gault fils de Hagar

Frontalier vigoureux de la province du Gunderland d'Aquilonie, Gault fils de Hagar est bien connu de ses collègues rangers. Cet éclaireur chevronné et vétéran de plusieurs guerres patrouille avec ses collègues à travers les marches Bossoniennes qu'ils protègent contre les Pictes ainsi que les incursions occasionnelles des Cimmériens et des guerriers du Royaume Frontière qui pillent et grappillent pour étendre leur territoire. Si on le croise, Gault sera probablement en compagnie d'un groupe de rangers ou en reconnaissance solitaire.
Gault fis de Hagar apparaît dans *Conan l'Éclaireur*.

GAULT FILS DE HAGAR PREND LA PAROLE

Ceux qui ne sont pas nés dans la nature s'y aventurent rarement. Une terre limitrophe s'étend entre la puissante Aquilonie toujours croissante et la sauvagerie inflexible des Pictes. C'est ici que se retrouvent les cœurs robustes, ainsi que ceux qui souhaitent poser les yeux sur une contrée que peu de gens civilisés ont admirée. Mais les forêts sauvages restent un lieu brutal de terreurs primitives transmises au fil des générations. Les ténèbres, premières à être craintes par l'homme, sont à peine repoussées par la lueur du feu de camp. C'est en ces endroits, entre la nature brute et les tentatives humaines de la dompter, que la civilisation est vouée à prospérer ou à disparaître. Il en a toujours été ainsi et ainsi il sera encore. Comme la marée, le cycle alternant ascensions technologiques et chute décadente, ces flots se perpétueront, vague après vague jusqu'à éroder les pierres sur lesquelles l'histoire est écrite et qu'il ne reste plus la moindre trace du monde des humains.

Comme les bourgs et les villes grandissent et demandent plus de denrées et de terres pour leur population, leurs royaumes déploient leurs frontières dans la nature environnante. En cette marge périlleuse de la civilisation, il y a toujours besoin d'éclaireurs pour explorer, s'approprier et défendre ces nouveaux territoires ; beaucoup se rendent en ces contrées inconscients du danger, en quête de fortune et d'aventure.

L'attrait du nouveau monde

Beaucoup ont grandi dans les terres en lisière du Pays picte : le Gunderland, les marches Bossoniennes et le Westermarck, mais d'autres s'y sont rendus de leur propre chef, portés par le désir de vivre une existence différente de celle qu'offrent les rues bondées des royaumes du sud ou des collines glaciales du Nordheim et de Cimmérie. À la frontière, la vie se montre dans sa vérité nue : la survie coûte que coûte.

Il est pourtant une autre grande vérité qui s'impose à ceux qui mènent cette existence : l'œuvre de chacun est visible sur-le-champ. Dans les terres civilisées, un paysan peut trimer toute la journée, le fruit de son labeur sera livré en grande partie

> ***"Nous sommes forts de nos connaissances de civilisés, mais nos connaissances s'arrêtent là… sur la rive occidentale de cette vieille rivière ! Qui sait quelles formes, terrestres ou non, rôdent peut-être à l'extérieur du fragile cercle de lumière que projettent nos connaissances ?"***
>
> **— Valannus, Au-delà de la rivière Noire**

au baron local ou aux percepteurs royaux, et le restant sera souvent vendu au marché pour quelques pièces de cuivre. Le sort de l'artisan n'est pas plus enviable ; ses efforts profitent à d'autres, en échange de monnaie qu'il dépensera ailleurs.

Pour le frontalier, l'autonomie est cruciale. Les vêtements qu'il porte et la nourriture qui garnit son assiette ont été gagnés à la dure ; fabriqués, récupérés, cueillis ou échangés. On peut vivre seul en ces confins sauvages, sans compter sur qui que ce soit, prouesse impossible dans les cités des hommes. Et comme tout ici est bien plus direct que dans le monde civilisé, la vie frontalière ne connaît ni vol ni canailles, ou presque. Quand un tel misérable se manifeste, la justice ne se traduit pas par des mesures abstraites infligées par un juge, elle répond directement à l'offense.

Un piège foisonnant

Mais la nature sauvage vous met à l'épreuve, si bien que la vie frontalière attire beaucoup de monde. On peut tout juste imaginer l'abondance qui y règne si on ne la voit pas de ses yeux : la terre y est sombre et riche, vierge des générations de fermiers ; les forêts humides et les jungles font un paradis luxuriant, une manne d'herbes, de baies, de légumes et autres aliments qui poussent dru en attendant qu'on les récolte. Le gibier grouille ; cochons sauvages féroces, volaille de toutes les tailles et couleurs et bovins farouches d'une force prodigieuse.

L'aventure y foisonne, cachée parmi les enchevêtrements isolés d'arbres et de plantes grimpantes, en des lieux qu'évitent les Pictes. Les légendes évoquent des bêtes trop redoutables pour être affrontées, et font rêver de trésors sans pareils, amoncellements d'or ensevelis sous des ruines oubliées, datant de l'aube des royaumes de Valusie, Lémurie et d'Atlantide, plus anciennes encore que les Pictes. À n'en pas douter, certaines de ces cryptes et réserves délabrées étaient déjà anciennes et désertées quand l'humanité n'avait pas encore appris à marcher sur deux pattes et ressemblait davantage à des bêtes.

Pour le petit peuple, la frontière est l'occasion de prospérer loin du joug des propriétaires bien nés qui méritent l'appellation d'esclavagistes. Hommes et femmes peuvent fonder ferme et famille, et prendre part à l'établissement d'une nouvelle terre dont ils pourront édicter les lois et élire les dirigeants. Ils pourront ici se réfugier de la tyrannie des hommes, quitte à se soumettre aux règles impitoyables de la nature.

Soldats, mercenaires et autres initiés aux armes par quelque milice sont toujours les bienvenus en ces contrées, car si la pelle et la charrue façonneront cette terre, c'est l'épée et l'arc qui la gardent. Les guerriers des contrées voisines sont nombreux à monnayer leur vigilance et leur violence, c'est pourquoi on trouve nombre Gundermen dans les marches Bossoniennes, et archers bossoniens au service du Westermarck.

Les dieux de la frontière

Rares sont les cultes qui se passionnent pour la conversion des païens, mais les fidèles de Mitra ont choisi cette voie. Des prêtres du dieu viennent des temples paisibles d'Aquilonie jusqu'ici, pour prêcher la bonne parole auprès des colons comme des sauvages. Ces âmes téméraires se présentent gonflées par l'esprit divin et s'engagent bille en tête dans les obscures terres des Pictes, déterminées à convertir tous ceux qu'elles croiseront. Peu en reviennent, le crâne des autres orne certainement une hutte picte ou quelque autel sombre. Le vieux dieu Bori se montre plus tranquille, son culte étant plutôt en déclin et ses coutumes progressivement abandonnées par ses descendants. Le grand Mitra s'avère plus populaire ; ses fidèles à la frontière ne sont pas bien fervents, mais on en croise facilement. Les prêtres de Mitra rêvent toutefois du jour où leurs frères Pictes prieront de concert avec les femmes et hommes civilisés, mais un tel espoir tient davantage du délire aux yeux des frontaliers.

La vie à la frontière

La vie est ardue, en marge de la civilisation, pour ceux qui n'ont pas la force et la persévérance demandées. Cette existence exige une vigilance de tous les instants et un labeur constant qui n'empêcheront jamais la permanence du danger. C'est la contrepartie de tout ce qu'offre cette vie : liberté, abondance et la possibilité de se mesurer à la nature sauvage, qu'elle prenne la forme d'un Picte ou de la terre brute. La survie est une épreuve quotidienne. Nulle boutique, nul guet urbain pour vous conforter quand les temps sont durs. L'aise des villes n'est pas de mise ici. La vie à la frontière engendre nécessairement une autonomie comme on n'en trouve pas ailleurs.

La vie du frontalier débute le matin, avant même que le soleil projette ses lances dorées par les trouées des arbres. Il se lève, ingurgite un repas chiche dans le meilleur des cas, soigne les bêtes, et entame sa longue journée dans les champs, avant de rentrer dormir. Les jours de marchandage, il peut envisager un peu de bon temps au fort ou sur la place du village avec quelques autres colons ou les gardes et éclaireurs que la communauté peut accueillir, mais il ne peut se permettre trop de bavardages futiles. Pendant tout ce temps, chacun doit garder une oreille attentive à tout ce qui pourrait nuire à la sécurité de la famille et du foyer. Une pénurie de gibier dans la région peut faire craindre que les Pictes ont épuisé toutes





les réserves et ne tarderont pas à s'agiter et à se défouler sur la population, tandis qu'un seul enfant malade dans le village en amont pourrait annoncer une épidémie meurtrière.

Les structures et protections de la civilisation sont relativement nouvelles et expérimentales à la frontière. Les grandes routes pavées et les murailles de la ville ne sont pas là pour vous guider et l'on doit s'orienter au gré de chemins de terre et de sentes tout juste empruntées par le gibier. Les colons érigent des fortins en bois dégrossi, au sein desquels ils bâtissent casernes, marchés, entrepôts et demeures, mais rien de tout cela ne protège bien des Pictes qui franchissent impunément ces palissades. La seule véritable défense dont disposent ces endroits se résume à leurs éclaireurs et à l'œil vigilant des gardes qui veillent sur l'enceinte. Aux environs de ces forts sont parsemées des fermes solitaires, ne dissuadant l'ennemi que par leur isolement et leur pauvreté.

Les nouveaux venus en ces terres sont généralement accueillis sans enthousiasme, mais on leur laisse l'occasion de prouver leur valeur et leur force de caractère. Les voleurs ne trouveront pas grand-chose en cette contrée, sans compter que la justice s'exécute sans délai sur ceux qui enfreignent les interdits locaux ; les individus mal intentionnés ne tardent pas à découvrir que la frontière ne veut pas d'eux. En revanche, ceux qui viennent pour lutter, pour patrouiller et explorer ou pour gagner honnêtement leur vie constateront que la population civilisée est en quelque sorte leur alliée et que même les exclus peuvent espérer trouver chaleur humaine et réconfort à la frontière. Les gens qui se rassemblent en ces confins ne survivent que par solidarité. Fermiers et autres colons veillent sur leurs voisins, car ils savent que ceux-ci en font autant. Éclaireurs et rangers constituent un genre de fraternité propre au prestige de leur fonction et jouissent d'une qualité de vie supérieure à la plupart des frontaliers, car ils s'exposent sans cesse à la mort, qu'elle prenne le visage d'un Picte, d'un diable des marais ou des périls de la nature.

Malgré les rigueurs de cette existence, elle reste admirable à bien des égards. On ne fait pas dans la subtilité et l'intrigue par ici. Nulle place pour les complots, ce qui pour beaucoup de gens qui apprécient la discrétion se révèle être une bénédiction divine. La vie urbaine laisse peu d'occasions d'éprouver l'étoffe de chacun et le champ de bataille rarement un terrain d'essai fiable, c'est pourquoi les confins s'imposent comme le dernier grand défi. En ces terres à la marge de la civilisation, l'on peut poser le regard sur une rivière sombre et croire que la vie mérite d'être vécue et qu'elle n'a rien d'un don, mais tout d'une récompense que l'on saisit à pleines mains et que l'on garde farouchement jusqu'à ce qu'elle nous échappe d'elle-même.

Sentinelles des murs

Ceux qui sont prêts à prendre les armes pour un peu d'or trouveront du travail tout le long de la ligne irrégulière qui borde l'Aquilonie. Colons, paysans et fermiers font généralement de piètres combattants, si bien qu'ils se montrent généreux avec ceux qui peuvent faire rempart entre eux et leurs voisins primitifs, Pictes ou Cimmériens. La frontière et ses communautés

allèchent ainsi les éclaireurs, mercenaires et protecteurs par leur or et leurs granges pleines.

La vie de ces gardes peut être aussi morne que dangereuse. Ils restent de longues heures, parfois des jours ou des semaines, les yeux fixés sur les ombres des feuilles, à l'affût du moindre mouvement dans l'espoir que ces quelques secondes d'avance leur permettront de crier à l'aide et, peut-être, d'encocher une flèche. Ces veilles longues et tendues entameront les âmes des plus placides, c'est pourquoi les communautés récompensent largement ceux qui remplissent cette mission, par un statut privilégié, de meilleures rations et des quartiers confortables.

Les plus forestiers deviennent parfois éclaireurs et partent fouler les terres sauvages par-delà les forts et les terres colonisées, pour épier les Pictes et autres peuplades et ainsi les surveiller et mieux cerner leurs intentions sauvages, qu'il s'agisse de leurs querelles tribales ou d'assauts imminents contre les colons. Ces éclaireurs travaillent parfois seuls, parfois en groupe. On fait appel à eux pour se renseigner, pour transmettre des messages d'un fort à l'autre, ou pour pénétrer en territoire picte et affronter ces sauvages, pour sauver des prisonniers ou encore pour frapper l'ennemi en représailles de quelque forfait. Dans certains cas, éclaireurs et mercenaires sont mobilisés pour la tâche moins noble qui consiste à chasser les Pictes de leurs villages et ainsi ouvrir la voie de l'expansion dans leurs terres. Ces tentatives se déroulent rarement comme espéré.

Les confins nécessitent en outre une autre sorte d'éclaireur, qui a la responsabilité de cartographier et d'explorer le Pays picte dans l'espoir de trouver un moyen d'atteindre la mer Occidentale à travers des centaines de kilomètres de forêt, de jungles et de massifs presque infranchissables. Des dizaines voire des centaines de tribus pictes occupent ces terres et nul homme civilisé n'a jusqu'ici survécu au voyage.



TERRES DES CONFINS

Quand la civilisation sombre, la nature sauvage reprend le dessus… et la civilisation finit toujours par sombrer. Telle une haute muraille cernant un fort, les marches Bossoniennes, le Westermarck, le Gunderland et même le Royaume Frontière forment le rempart de l'Aquilonie ainsi que, dans une moindre mesure, de Zingara et de la Némédie. En vérité cependant, les confins protègent un bien plus grand royaume composé de la pléthore de pays plus lointains que sont la Brythunie, Argos, Ophir, Koth et même la distante Zamora. Toutes ces nations doivent en partie leur sécurité aux pays limitrophes qui, par leur seule existence, empêchent les vagues de Pictes de déferler sur les terres hyboriennes comme l'histoire ancienne prétend qu'elles le firent jadis et comme la raison nous laisse craindre qu'elles le réitèrent.

LES MARCHES BOSSONIENNES

Les marches Bossoniennes ont longtemps assuré la sécurité de l'Aquilonie et des confins occidentaux contre les Cimmériens et les Pictes. Cette dette morale n'empêche pas l'Aquilonie de considérer ce pays comme une vulgaire province rustique ne méritant aucun égard. Cette contrée de collines verdoyantes et de plaines herbeuses, idéale pour l'agriculture et l'élevage des bêtes, a longtemps permis aux rois aquiloniens de récompenser leurs barons et la petite noblesse de superbes domaines, dont certains en ont fait leurs propres terrains de chasse ou leurs retraites privées. Ces propriétaires terriens rarement présents cantonnaient leurs paysans dans de petits villages et des fermes isolées, sans oublier de leur imposer des dîmes parfois intenables. Cette situation entraîna un grondement souterrain de la part des Bossoniens qui se montrent de plus en plus méfiants et indociles vis-à-vis de l'Aquilonie, malgré un naturel joyeux et pragmatique.

La vie des Bossoniens se démarque peu de celle des paysans d'Aquilonie, notamment ceux des régions du nord-ouest qu'on appelle le Tauran, mais la menace picte y est toujours latente et la population ne peut souvent compter que sur elle-même. L'Aquilonie, prompte à réquisitionner les granges et les archers bossoniens, se montre moins réactive lorsqu'il faut dépêcher des hommes d'armes pour protéger ce pays contre l'ennemi ou même pour le protéger des excès de ses colons.

Face aux grands Gundermen aux larges épaules, les gens des marches Bossoniennes paraissent petits, quoique plus robustes et costauds que les citadins et fermiers aquiloniens. Leurs archers, notamment, sont musculeux de bras et d'épaules. Hommes et femmes se montrent plus forts et vigoureux que les Aquiloniens. Ils parlent leur propre idiome, mélange de la vieille langue du peuple de Bori et d'aquilonien, suffisamment proche de ce dernier pour être comprise par leurs voisins. Comme les Aquiloniens, les Bossoniens sont censés vénérer Mitra, mais se montrent moins fervents dans leur pratique, tandis qu'ils entretiennent toujours quelques sanctuaires et bosquets sacrés honorant Bori. Quoi qu'il en soit, rien n'oblige ces femmes et ces hommes à révérer quelque dieu ; chacun prie ou non, comme bon lui semble.

LE WESTERMARCK

Le Westermarck comprend plusieurs provinces : Conawaga, l'Oriskonie et Schohira, dirigées chacune par un baron nommé par l'Aquilonie, propriétaire terrien opulent et puissant auquel un brevet royal a accordé une partie des richesses de la province sous forme de céréales, de bétail et autres produits de l'agriculture. Ces barons sont quant à eux tenus de fournir la protection militaire contre les Pictes et autres menaces accablant leurs sujets. Bien que ces nobles se comportent

comme si leur pouvoir était absolu, ils restent surveillés par un juge royal de Conawaga, plus vaste communauté du pays, également nommé par le roi d'Aquilonie et dont les attributions supplantent celles des barons. À l'écart de ces provinces, on trouve la méridionale Thandara, qui fut au départ fondée comme fort frontalier aquilonien, avant de voir ses rangs gonflés par les réfugiés de l'ancien territoire de Conajohara balayé par les Pictes. Ces gens ne servent nul baron, mais sont dirigés par un commandant militaire, élu par eux-mêmes. Thandara jouit d'une certaine indépendance vis-à-vis de l'Aquilonie ; elle ne demande rien et ne reçoit rien en retour.

La population du Westermarck est du même moule que les Bossoniens et les Gundermen, quoique moins large et grande. Du sang zhemri importé de Zingara coule dans ses veines, si bien que beaucoup présentent des cheveux châtains à bruns, et des yeux verts, marron ou noisette, avec une peau claire ou rougeaude et des traits peu marqués. De tempérament, les gens du cru se montrent têtus, fiers et indépendants, mais également bien conscients du lien qui les unit : cette identité de peuple frontalier. Pour eux, la pire insulte est d'être traité de renégat, car cela implique l'irrespect des alliances et de la fraternité. Les renégats sont perçus comme pires que des sauvages qui sont, eux, solidaires et se soucient des leurs.

Au Westermarck, on porte des vêtements rêches, mais bien taillés, essentiellement du daim et de la laine, plus pratiques qu'élégants. Tous les habitants sont armés, même les enfants qu'on équipe d'un couteau à la ceinture, tandis que chaque ferme se dote au moins d'une lance, d'un arc et d'un carquois rempli prêt à l'emploi. Les épées sont plus rares, car elles nécessitent un entretien plus grand et ne servent finalement qu'à tuer : les haches, hachettes, couteaux, arcs, frondes et lances sont bien plus courants… armes qu'on retrouve chez les Pictes. Sauvages et hommes civilisés ont choisi de s'armer d'outils aussi utiles pour chasser et évoluer en forêt, que pour le meurtre.

Mitra est ici honoré, même si la dévotion locale se limite généralement à quelques tièdes invocations quand les temps sont durs. Les prêtres du dieu dépêchent toutefois des envoyés et missionnaires avec une régularité certes faiblissante au Westermarck, qui reste un site clef pour la conversion des Pictes à leur foi. Rares sont ceux qui reviennent de cette entreprise, mais leurs efforts seront peut-être un jour récompensés, ce qui ne sera probablement guère pour le bien des terres environnantes, car les Pictes seront alors accueillis à bras ouverts par les populations veules par-delà le Westermarck.

Les Pictes, bien qu'ils fassent l'objet de nombreuses comparaisons injustes, ne constituent que l'un des dangers auxquels s'exposent ceux qui s'installent le plus à l'ouest du Westermarck ; ces bois suffocants et fort anciens cachent des créatures maléfiques et des horreurs inconcevables pour une âme civilisée. De l'autre côté du fleuve Tonnerre, des diables des marais hurlent à la mort ou reproduisent le parler des hommes, luisant de flammes chatoyantes comme les âmes des morts. Ce grand fleuve ne fournit d'ailleurs nulle protection

"Entre l'Aquilonie et l'immensité sauvage picte se trouvent les marches bossoniennes, dont les indigènes ont été vaincus par les Hyboriens dans les premiers temps de la conquête. Ce peuple au sang mêlé n'atteignit jamais le degré de civilisation des Hyboriens, dont le sang était plus pur, et fut repoussé par ceux-ci sur les franges du monde civilisé. Les Bossoniens sont de taille moyenne et ont des traits réguliers. Leurs yeux sont marron ou gris, et ils sont mésocéphales. Ils vivent principalement de l'agriculture, habitent de grands villages fortifiés, et font partie intégrante du royaume aquilonien. Les marches bossoniennes s'étendent du Royaume Frontière au nord jusqu'à Zingara au sud-ouest, formant un rempart contre les Cimmériens et les Pictes. Ce sont des défenseurs tenaces, et des siècles de guerre contre les barbares du Nord et de l'Ouest leur ont fait mettre au point des techniques de défense imparables, rendant impossible toute attaque frontale."

- L'Âge Hyborien

contre les chakans aux allures de grands singes qui dévorent les voyageurs égarés. Mais les bêtes ne sont pas les seules menaces du Westermarck… les flèches affûtées et les lames acérées des Rangers ne peuvent rien contre la peste noire qui suinte des marécages pour noircir et flétrir les chairs de ses victimes dans un trépas d'agonie.

Ces dangers, les hommes, femmes et enfants du Westermarck les endurent stoïquement, mais certains occupent une place à part dans cette population : les Rangers. Si l'on évoque parfois le Westermarck comme le gardien de l'Aquilonie, on se doit de présenter les Rangers comme les gardiens du Westermarck.

LE ROYAUME FRONTIÈRE

À l'est, bordé par le même massif montagneux qui sépare l'Aquilonie de la Némédie, s'étend la contrée que l'on appelle simplement de Royaume Frontière, entre la partie méridionale de la Cimmérie et la limite septentrionale de la Némédie, jouxtant ainsi la Brythunie, l'Hyperborée et le nord d'Asgard. Cette terre n'a pas vraiment de nom, car elle n'a tout bonnement pas de roi. Au lieu de cela, elle souffre des caprices de nombreux "rois frontaliers" autoproclamés. L'histoire du Royaume Frontière est faite de tourmente et de révolte, aucun de ces dirigeants n'étant parvenu à asseoir son pouvoir pour y imposer la paix (situation que personne n'a peut-être jamais souhaitée).

Dans les brumes de l'histoire, le Royaume Frontière a toujours été en marge du terrible empire d'Acheron dont les plaines comptaient plusieurs de ses cités. Lorsque le royaume



d'Acheron guerroya contre les tribus hyboriennes, les décadents Acheroniens submergés sur tous les fronts durent se retrancher et leurs villes furent saccagées. Ce peuple prit donc la fuite, et ceux qui préférèrent rester furent passés au fil de l'épée ou menottés pour finir leurs jours comme esclaves. Les premiers Hyboriens s'installèrent ainsi dans les cités en ruine qu'ils avaient mises à feu et à sang, ou fondèrent leurs propres villages, mais il y a bien longtemps qu'ils ont quitté ces terres et leur sang s'est depuis dilué avec celui des divers envahisseurs et migrations qui se sont succédé. Les vestiges acheroniens sont rares outre les gravats et les bribes de souvenirs, les légendes nébuleuses et les sinistres superstitions.

Depuis cette débâcle et les siècles écoulés, cette contrée n'a jamais eu de véritable roi ni de gouvernement unifié. Les chefs de tribu qui détruisirent Acheron sombrèrent dans les querelles mesquines et la discorde concernant la répartition des terres conquises. Des serments furent trahis et le sang coula. Les descendants de ces meneurs, qui ne méritent guère que le titre de chefaillons, se font appeler rois et nomment chacune de leurs provinces selon leur propre tradition ce qui revient souvent à garder des termes dont le sens leur échappe désormais. Ces dissensions ont conservé le pays dans un état de ruine et de guerre, personne n'ayant eu l'étoffe pour s'approprier tout le territoire. La contrée fait désormais office de zone tampon entre l'Aquilonie et la Némédie, et essuie le gros des assauts d'Hyperborée et même d'Hyrkanie.

La paix que le Royaume Frontière peut espérer ne vaut guère mieux qu'une trêve, régulièrement interrompue par les incursions constantes entre terres voisines. Villages et fermes vivent dans le doute et la crainte au point qu'on peut tout juste considérer comme colonisé ce pays de fortins et de bourgs cernés de palissades, de ruines de feu Acheron et de communautés plus récentes, parsemant un océan de terres livrées à la nature. Bandits et autres criminels y sévissent en toute impunité et des créatures cruelles hanteraient les sites désertés où l'homme redoute de vivre.

La population du Royaume Frontière descend de diverses races, la plupart hyboriennes, mais les ascendances némédienne et brythunienne ne font aucun doute, de même que le sang brutal des Hyperboréens. Certains peuvent revendiquer des aïeux cimmériens ou æsirs, mais la plupart des occupants présentent un tempérament et un aspect des plus banals. Aucune divinité ne prédomine ici : les habitants vénèrent plutôt plusieurs dieux mineurs ou sont retombés dans les cultes ancestraux, chers aux rois frontaliers à qui profitent ces fois antiques.

Si le Royaume Frontière n'était pas dans un état si pitoyable, il y a longtemps que la Némédie ou la Brythunie l'aurait annexé, mais ces deux nations préfèrent laisser le pays protéger leurs limites contre les incursions et châtier impitoyablement ceux qui foulent ses terres autonomes sans y être invités. Il serait aisé de vaincre un souverain unique ou de négocier avec lui, mais les monarques du sud ont mieux à faire que de parlementer avec les rois frontaliers. Le pays préserve ainsi son statut de terre non conquise et isolée.

L'OCCIDENT RÊVEUR

LES VOIX DE L'ÂGE HYBORIEN

Cette longue dissertation au sujet du fardeau de la royauté et des divers aspects politiques de cet âge nous vient d'un ancien capitaine du roi Numedides d'Aquilonie, avant qu'il n'en devienne l'ennemi juré. L'histoire relate que ce trône fut usurpé par Conan, personnage mythique qui figure au premier plan des Chroniques némédiennes.

– Prof. John Kirowan (PhD, FRS, FRAI, FRGS)

Prospero, chevalier du Poitain

Prospero, chevalier de petite noblesse, est né dans la riche et abondante province aquilonienne du Poitain. D'un grand talent martial, c'est aussi un meneur né, d'une grande bravoure, très apprécié de ses hommes. Grand stratège, il garde la tête froide sur le champ de bataille. Prospero, hérissé par le règne de Numedides, roi cruel et fou à lier, agit souvent à la limite de l'insurrection. Il n'est toutefois pas exempt de vanité et se prête mal à sa fonction d'homme d'État, mais ses conseils n'en restent pas moins avisés. Lorsque la révolte gronde, il est prompt à rallier le camp de l'usurpateur Conan et se voit récompensé par ce dernier qui en fait son général des armées aquiloniennes. Si on le rencontre avant l'avènement de Conan, Prospero est probablement sur le terrain ou au Poitain, mais une fois que Conan détient la couronne, Prospero représente plus sûrement les intérêts aquiloniens à la cour des alliés de la nation, à moins qu'il ne guerroie pour la défendre contre les agresseurs.

PROSPERO PREND LA PAROLE

Aquilonie, Némédie, Koth, autant de noms qui résonneront dans les couloirs de l'Histoire, des nations sculptées par les tribus hyboriennes il y a si longtemps dans les étendues brutes. Aujourd'hui, ce sont ces rivales qui décident, et qui se disputent le moindre avantage. L'Aquilonie reste la plus puissante, mais ses rivaux la talonnent de près, non sans ambition. Tout dirigeant porte un regard avide sur la couronne d'Aquilonie. Ophir est peut-être aussi riche, tandis que Corinthe ou la Brythunie regorgent de charmantes femmes et de légendes, mais c'est bien dans les royaumes du milieu que s'écrit l'Histoire. Il n'y a guère que Turan, aussi prompt à s'étendre que les rayons du soleil levant, qui puisse rivaliser avec la puissance de l'occident rêveur. Mais pour l'heure, bien des lieues et des trônes se dressent sur sa route.

Lourd est le front que ceint la couronne

Il n'est pire sot que le paysan qui a l'audace de désirer devenir roi, ne serait-ce que pour une journée. Tout juste sorti de sa fange, il voudrait s'allonger dans une couche de plumes plutôt que sur la paille, goûter la viande grillée au lieu de son gruau, et se vêtir d'habits luxueux aux petits soins de serviteurs. Mais que sait un fermier de la politique, des tourments et des trahisons qui rongent et accablent un chef ? Que cet imbécile jase donc à portée de voix d'un roi ou d'une reine véritable, et recueille les rires qu'il mérite dans le meilleur des cas.

On ne devient pas souverain en en rêvant. On naît roi ou reine, on s'approprie ce titre ou on le reçoit, auquel cas on en profite rarement longtemps. Le chemin le plus direct pour accéder au trône reste d'être né dans le bon berceau et d'être préparé depuis la tendre enfance à recevoir la couronne quand l'heure viendra. Le droit de naissance, apanage des rois ; Numedides d'Aquilonie était l'un de ceux-là, un prince destiné à devenir roi. Mais ses nombreux tuteurs n'ont rien su en tirer et tout le pays souffre désormais de sa cruauté.

Un tel discours pourrait passer pour une trahison, mais tout le royaume sait que notre souverain Numedides exerce un piètre pouvoir. Il agace la noblesse et maltraite les paysans, et doit donc faire face à des conspirations et à un royaume mécontent, à des généraux et des nobles dont il doit désormais se méfier, au lieu de pouvoir compter sur eux comme ce devrait être le cas. Ses sujets sont accablés par les caprices des collecteurs d'impôts et par la tyrannie mesquine des gouverneurs régionaux, tandis que ses frontières ne sont que fragilisées par sa manie de confier les meilleures terres à ses complices, de quoi braquer et démoraliser les gens du Gunderland, des marches Bossoniennes et d'au-delà. Ses tentatives de colonisation de la Cimmérie furent de cuisants échecs, la retraite de Venarium n'étant toujours pas digérée ; une véritable disgrâce pour la nation. On devine bien que Numedides n'est pas éternel, qu'il finira par succomber à ses propres lubies ou à quelque insurrection violente, mais pour l'heure, les gens de pouvoir et de rang restent trop craintifs et ne font que se disputer les privilèges au lieu de rallier la bannière de la personne la mieux désignée pour porter la couronne.

La base du royaume

Cela vous étonnera peut-être de la part d'un noble comme moi, mais le véritable socle du royaume est constitué par ses couches les plus modestes, à savoir les paysans. Il convient donc de se soucier de leurs besoins, d'écouter ce qu'ils disent et de comprendre ce qui anime leur cœur. Les convaincre devient ensuite un jeu d'enfant, à condition de les traiter justement, avec honnêteté. Un dirigeant qui tient le petit peuple dans sa main peut manœuvrer contre les barons qui convoitent sa couronne. Numedides ne sème que la terreur.



Servir à la cour

Un souverain a beau être aussi sage que souhaité, il reste tributaire des nobles et de son administration pour gérer le royaume, autant que n'importe quel despote. La cour demeure le seul moyen par lequel il pourra étendre son contrôle au-delà des murs du palais, jusqu'aux autres provinces, voire aux royaumes qui s'étendent par-delà leurs frontières. Les aristocrates, officiers et agents qui composent cette cour lèvent les armées, collectent les impôts, administrent les récoltes, jugent les lois et gouvernent localement au nom du roi. C'est l'allégeance qui huile les rouages de cette lourde machine, du chevalier au baron et ainsi de suite.

En Aquilonie, chacun a un suzerain… chacun en dehors du roi, qui n'a juré fidélité à personne. Les plus prestigieux de tous les nobles, le comte Ascalante de Thune et le comte Volmana de Karaban, le baron Dion d'Attalus et le prince Arpello de Pellia, pourraient tous siéger sur le trône si Numedides n'y avait pas pris racine. Bien qu'ils conspirent les uns contre les autres, la crainte que leur inspire Numedides suffit à les museler. Pourtant, s'ils devaient unir leurs forces, ils pourraient s'emparer de la couronne, mais pour lequel d'entre eux ? Comment une telle alliance pourrait-elle perdurer entre ces vipères ? Même Valerius, prince et cousin de Numedides, exilé du royaume depuis longtemps, ne pourrait garder le trône bien longtemps s'il s'en emparait.

Malgré cette mesquinerie écœurante, de nombreuses affaires d'État, petites et grandes, se résolvent à la cour de Tarantia, magnifique capitale de l'Aquilonie. L'endroit reste toutefois un cloaque d'intrigues dont je me récuse chaque fois que j'en ai l'occasion, un mal nécessaire qu'il faut tolérer pour la survie du royaume. Le roi peut ainsi proférer ses directives et faire directement respecter sa volonté, mais ces prérogatives s'arrêtent là. L'abus de privilèges entraîne l'outrage, le manque de loyauté et la trahison, autant de maux qui se répandent encore plus vite et sérieusement lorsque les courtisans s'enferment en groupe dans des chambres feutrées pour comploter jusqu'aux dernières chandelles. C'est à la cour que les nobles comptent exhumer les secrets et les avantages, obtenir des faveurs et frayer avec leurs alliés. C'est ainsi le lieu où se nourrit la cupidité et où naissent les rêves de grandeur, car la proximité du pouvoir aiguise l'appétit aussi sûrement que le silex affûte le fil de la lame.

Des gouverneurs plus puissants que des rois

Les meilleurs monarques sont ceux qui dirigent assument pleinement la fonction fastidieuse et ingrate qui est la leur, à savoir l'administration suprême du royaume. Les plus pitoyables, tels que Numedides, ne cherchent qu'à s'enrichir et tolèrent la décadence comme une conséquence acceptable, sans oublier de presser les citoyens comme des citrons. Un roi avisé cherchera à renforcer son pays à chaque édit. Faut-il en conclure que ceux qui héritent du trône n'y voient qu'un droit dont il faut profiter, tandis que ceux qui s'en emparent le considèrent comme une responsabilité ? Ce n'est probablement pas aussi simple. Si le royaume n'est pas entretenu, développé et amélioré, il sombrera. Il faut drainer les marais, réparer les murs décrépits, reconstruire les routes, garnir les granges pour faire face aux jours difficiles, le tout sur ordre royal. Tout cela ne se fait pas tout seul. À son départ, un bon souverain lègue un royaume dans un meilleur état qu'il ne l'a trouvé.

Un roi ou une reine compte davantage d'ennemis qu'un sauvage cerné par une meute de loups affamés, c'est une évidence. La plupart de ces cabales ont vu le jour sous le toit même du palais. Les monarques les plus adorés ont eux aussi essuyé des complots et des tentatives de régicide. Combien sont morts les yeux hagards et la langue gonflée, une coupe empoisonnée à la main ? Les ennemis du roi sont partout, des ombres du palais jusqu'aux capitales d'une bonne douzaine de nations. La diplomatie est un jeu de perfides, car la nature de tout souverain, de toute nation, consiste à chercher comment exploiter les faiblesses d'autrui. Comment pourrait-il en être autrement ?



L'épée du roi

Quand la diplomatie ne suffit plus, comme c'est toujours le cas, malheur au souverain qui a négligé ses armées ou les a confiées à ses subalternes. Ni les pots-de-vin ni les armoiries ne remplaceront quelques campagnes difficiles menées sous la coupe d'un commandant, et lorsque la langue de miel et les supplications tombent dans l'oreille de sourds, il est temps de mettre l'acier au clair et de dégainer l'arme de toute une nation : ses troupes. À l'instar d'une bonne lame, l'armée nécessite de l'entretien, de l'affûtage et doit être gardée de la rouille. Bien souvent, ces aspects n'ont pas été honorés et de bons osts se sont transformés en champs de cadavres déchiquetés. L'équilibre est difficile à trouver. Les armées perdent de leur superbe entre les conflits, on délaisse les entraînements et les réserves pour des questions d'État plus pressantes. Les bannières ne flottent fièrement et les lames ne restent aiguisées que par l'influence d'un général à la poigne de fer, encadré de capitanes et d'officiers de talent et de devoir.

Mais une armée ne se limite pas à ses soldats. Un bon monarque garde un œil sur les troupes et un autre sur les réserves : armes, armures, vivres, bottes, livrées hivernales et tout ce dont on peut avoir besoin sur le terrain. Les lances et les flèches ne se fabriquent pas toutes seules ! Un archer bossonien est démuni sans celui qui façonne son arc et ses flèches. Il faut stocker les grains, soigner et surveiller les bêtes. Ce roturier qui rêvait de devenir roi a-t-il la moindre idée de ce qu'un destrier dévore en une semaine ? Il faut bien transporter tout ce fourrage au gré des allées et venues des armées, et donc défendre leurs convois tirés par les mules. Ces tâches paraissent peut-être fastidieuses et désuettes, mais un commandant de terrain qui s'en passe n'est qu'un imbécile dont les hommes sont déjà condamnés à nourrir les vautours.

L'autre face de la médaille, le droit du roi à commander sur le champ de bataille, est soit bien ternie soit rutilante, selon le niveau de préparation. Il n'est bien entendu pas nécessaire que le souverain mène les troupes contre les bataillons ennemis – un général digne de ce nom fera tout aussi bien l'affaire – mais quand sonnent les trompes et que fusent les flèches, les entrailles du plus inébranlable des guerriers se relâchent aussi. Rien ne donne autant de cœur à des soldats chancelants que la vue d'un chef au regard acéré qui charge vaillamment l'ennemi, la mâchoire serrée, en fer de lance de sa horde !

Comme tant d'autres de mon rang, j'y fus formé, à ordonner les lignes armées, à exploiter les spécificités de chaque terrain et à communiquer avec les unités de flanc par l'entremise des bannières, des cors et des estafettes. Je l'ai appris alors que je n'étais qu'officier subalterne, bien avant que l'on me confie le destin de formations. Malheur au roi ou à la reine qui pense pouvoir s'improviser commandant sans instruction ni années d'expérience. Nombreux sont les royaumes tombés dont on retrouva la couronne fendue sur le champ de bataille.

"Ils faisaient partie de cette génération inédite d'hommes qui avaient grandi sur le fil acéré de la frontière, des hommes à qui les sinistres nécessités de la vie avaient appris à vivre et à survivre dans ces bois dangereux. Tous sans exception étaient des Aquiloniens des provinces de l'Ouest et ils avaient nombre de caractéristiques communes. Ils s'habillaient de la même façon : leurs bottes, leurs pantalons et leurs chemises étaient en daim. Tous avaient de larges ceintures dans lesquelles ils glissaient leurs haches et leurs courtes épées. Tous enfin avaient le regard dur, le corps émacié et couturé de cicatrices, et étaient puissamment musclés. Enfin, ils n'étaient pas bavards."

— Au-delà de la rivière Noire

LES ROYAUMES OCCIDENTAUX

Au cœur du continent septentrional, ces quatre nations jouent le destin de tous les royaumes et se disputent la suprématie. Leurs citoyens jouissent des plus beaux fruits de la civilisation et instaurent le modèle qui sert d'étalon pour toutes les autres nations. Voici les plus grands royaumes de toute l'histoire humaine : l'Aquilonie, terre suprême de l'occident rêveur ; l'empire ancestral de Némédie ; Koth, fier vassal d'Aquilonie ; et le resplendissant Ophir.

AQUILONIE

L'Aquilonie reste la plus belle et la plus puissante des nations du monde civilisé. Au nord, on trouve d'autres pays, comme le Royaume Frontière et la froide Cimmérie. À l'ouest, le Pays picte et plus au sud, la nation de Zingara. La Némédie s'étend à l'est, puis Ophir et Argos, nichés parmi les terres du sud. Les ennemis sont partout, mais aucun n'est doté de la force militaire ou du pouvoir économique de l'Aquilonie.

L'Aquilonie, trop vaste pour être dirigée d'un seul tenant, compte sur une répartition en provinces et baronnies ancestrales. Le Poitain, au sud, figure parmi celles-ci, avec ses prairies et ses vergers ; un pays de chevaux qui fournit de nombreux chevaliers et autres troupes de cavalerie aux armées de la nation. À l'est du fleuve Tonnerre, on trouve la province frontalière du Westermarck, tandis que les marches Bossoniennes s'étendent entre ce même fleuve et la rivière Noire, où de talentueux archers surveillent les tribus sauvages des Pictes qui harcèlent sans cesse la frontière. Le Gunderland se cache par-delà ces forêts et sa population se montre aussi rustre qu'on peut l'attendre, mais la province appartient bien à l'Aquilonie. À l'ouest du Shirki, on découvre le Tauran, terre pastorale de bergers et de nobles chasseurs. Ensemble, ces

> **"Ils bâtirent des forts, ou plutôt des fortins, dont ils assurèrent eux-mêmes la garde, et formèrent des corps militaires appelés les Rangers. Ils étaient en guerre sempiternelle contre les Pictes."**
> **— "Notes sur divers peuples de l'Âge hyborien"**

pays et provinces constituent l'Aquilonie, Fleur de l'Occident, dont toute la population doit fidélité au roi.

Comment tant de peuples aussi divers peuvent se retrouver sous la bannière d'une même nation ? La révérence commune pour Mitra est un puissant facteur d'union, c'est évident, mais il n'est pas le seul. On ne peut reprocher aux étrangers de méconnaître le système féodal, mais ceux qui ignorent les liens qu'il forge ne peuvent concevoir la force qu'il confère. Cette tradition se retrouve dans toutes les provinces, au point de couler dans les veines de chacun. Tout le monde sait quelles sont ses allégeances, du serf le plus modeste jusqu'au roi. Les Aquiloniens tirent une grande fierté du cours et de l'ampleur de leur histoire, perpétuée par leur terre et par leur sang. Sans cela, pourquoi un Gunderman dégingandé éprouverait la moindre fraternité vis-à-vis d'un Poitanien ou d'un Bossonien ? Les rois se succèdent, mais les traditions féodales d'Aquilonie restent aussi immuables qu'éternelles.



NÉMÉDIE

La Némédie est une terre sombre et mystérieuse, dont le roi Tarascus s'avère souvent contrariant en matière de politique et de diplomatie. Ce royaume était jadis plus grandiose et puissant, mais l'obstination et la complexité excessive des structures gouvernementales et sociales ont bridé sa croissance, réprimé sa personnalité, et l'enferment dans le carcan de la culture et de la société qu'il s'est imposées. Pour autant, le pays est connu pour son érudition et la vénération de sa propre histoire. Il naquit des tribus qui luttèrent contre les Acheroniens d'antan, héritage dont on retrouve des traces dans la culture némédienne, dont la sophistication dépasse celle de l'Aquilonie et de toute autre nation hyborienne. Aujourd'hui toutefois, la Némédie est davantage un royaume d'oppression et de décadence que de progrès et de lumières.

L'Aquilonie et d'autres royaumes achètent en grandes quantités le minerai extrait des montagnes némédiennes, notamment l'or et l'argent, mais il faut traverser des contrées périlleuses pour s'y rendre, faites de bois denses et de marais où rôdent loups et ours, et même démons. D'étranges choses se tapissent dans les sites anciens de Némédie, parmi les châteaux de ruines moussues ; des secrets précataclysmiques que l'homme n'est pas censé connaître.

Les missions diplomatiques à Belverus, la capitale, n'ont rien d'entreprises aisées, car la Némédie ne bénéficie pas de la hiérarchie féodale et de l'organisation de l'Aquilonie, par exemple. Cette dernière y voit une faiblesse, mais la Némédie considère cela comme une force. Si jamais les Némédiens devaient rassembler une armée au complet, un conflit ouvert éclaterait. La Némédie demeure un pays abondant au peuple fort, si bien qu'il va dans l'intérêt général des autres nations d'en modérer les ambitions. Comme la Némédie ne s'appuie plus sur un véritable régime féodal, elle n'est pas en mesure de mobiliser facilement ses troupes. Quand on ajoute à cela les intrigues souvent instiguées par des agents étrangers, on comprend pourquoi la Némédie peine à retrouver sa grandeur d'antan et semble condamnée à faire triste figure à côté de la majestueuse Aquilonie.

KOTH

Plus dangereux encore, Koth s'étend au sud-est, au-delà d'Ophir. C'est un pays de noire sorcellerie, une sorcellerie omniprésente qui remonte à une époque où des démons reptiliens rampaient à la surface de cette terre. Les magiciens stygiens posèrent jadis leur regard sur cette contrée et se l'approprièrent. À cette époque, seule une invasion de sauvages hyboriens, primitifs, mais déterminés, put débusquer les Stygiens de leurs abominables temples et de leurs cryptes impies. On peine à imaginer comment les épées et les nerfs purent ainsi l'emporter sur la magie cruelle qui leur fut opposée. Pourtant, au vainqueur alla le butin et le peuple puissant à la chevelure noire qui occupe désormais Koth doit beaucoup à ces hommes primitifs qui engendrèrent l'actuel cycle de l'histoire.

Ces barbares ont depuis longtemps mué en citadins, notamment dans la ville de Korshemish, la Reine du sud, et en d'autres cités de pierre et de bois. Les Kothiens, négociants et marchands, se parent d'armées de cavaliers qui tiennent leur rang sur un champ de bataille. Comme l'Aquilonie, Koth compte de nombreux nobles, de nombreuses factions, avec lesquels on danse souvent sur la corde raide ; il faut connaître chaque pas et savoir s'adapter quand la musique change sans prévenir. Les Kothiens vénéraient autrefois Mitra, mais la plupart s'inclinent désormais devant Ishtar voire, comme on pourrait le craindre, devant le sombre et profane Set.

OPHIR

Les frontières naturelles que constituent le Tybor au nord et les grandes montagnes du sud se dressent tels des remparts contre l'envahisseur. L'opulente capitale d'Ophir

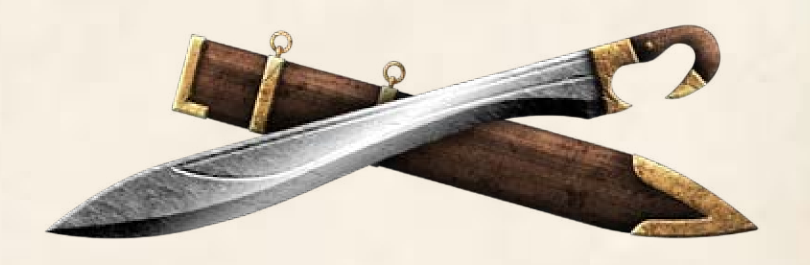
domine les berges du Tybor, l'un des plus beaux fleuves au monde. Les impressionnants châteaux et les imposantes murailles qui protègent ailleurs le royaume ne font que participer à la magnificence géographique d'Ophir. Pour autant, la véritable richesse n'est ici pas défensive, mais bien monétaire ; la fortune d'Ophir est incommensurable en matière d'or, d'argent et de ce qu'on extrait de ses mines de diamants.

Il reste peu de traces écrites de l'Ophir d'antan, mais on sait que parmi ses distinctions, le pays fut contemporain d'Acheron. Ce sinistre empire régnait jadis en Ophir et sa destruction annonça l'avènement des nouvelles nations hyboriennes et du monde actuel.

Depuis cette époque, les rois d'Ophir ont connu peu d'insurrections. La richesse du pays est telle qu'elle suffit à assurer une qualité de vie décente à chacun et donc à apaiser la plèbe. Si cela devait changer, que les mines se retrouvaient à sec ou qu'Ophir était privé de sa manne d'argent et de diamants, cette confortable monarchie connaîtrait probablement une fin rapide.

L'armée en place d'Ophir reste relativement modeste comparée à celle d'autres royaumes, mais elle dispose des meilleures armes et armures. L'opulence d'Ophir lui permet de parer ses chevaliers d'armures dorées et de les doter de destriers supérieurs. En outre, les richesses de la nation peuvent à tout moment louer les services de compagnies mercenaires pour épauler les forces locales, que ce soit pour réprimer la gronde intérieure ou pour défendre le pays.

Et ainsi, Ophir demeure insoumis.









“— Écoute ! fit l’autre sur un ton péremptoire. Comme un caillou lancé dans un lac sombre envoie des ondes sur la rive opposée, des événements du Monde Invisible se sont échoués sur les rives de mon sommeil. Je t’ai bien observé, Conan de Cimmérie, et tu portes la marque d’événements capitaux et de hauts faits. Mais des menaces pèsent sur cette Terre, contre lesquelles ton épée ne peut rien.”

— Epemitreus le Sage, Le Phénix sur l’épée

CHAPITRE 9



LE MAÎTRE DU JEU



À mi-chemin du récit dans *Au-delà de la rivière Noire*, Conan part en mission depuis Fort Tuscelan avec un groupe d'éclaireurs. Ils franchissent la rivière Noire et s'aventurent en territoire picte afin de tuer Zogar Sag, un sorcier picte qui incite son peuple à harceler les colons. Aux côtés de Conan et des éclaireurs voyage Balthus, un jeune forestier qui n'a guère l'expérience de ce type d'expédition.

Examinons un passage extrait de la nouvelle :

> ***Mais les étoiles ne brillaient que faiblement et Balthus savait qu'à moins qu'on les observe déjà, il était pratiquement impossible, même à un œil exercé, de distinguer la forme sombre du canoë qui traversait la rivière.***
>
> ***Ils se glissèrent au-dessous des branches de la rive ouest. Balthus chercha en tâtonnant et trouva une racine protubérante, qu'il saisit. Pas un mot ne fut échangé. Toutes les instructions avaient été données avant que le groupe d'éclaireurs quitte le fort. Aussi silencieux qu'une grande panthère, Conan se glissa sur la berge et disparut entre les fourrés. Tout aussi silencieusement, neuf hommes le suivirent.***
>
> **— Au-delà de la rivière Noire**

Le décor est planté : Conan et ses compagnons vont au-devant du danger, sans soutien ou presque. Ceux qui ont lu la nouvelle savent que la scène qui suit tourne au carnage. Les pictes fondent sur les intrus et frappent, d'abord silencieux, puis avec une férocité croissante.

Dans une partie de jeu de rôles, les scènes sont souvent présentées de la même manière et c'est à un stade équivalent, soit quand les choses se gâtent pour le jeune Balthus et ses compères, que les dés commencent à rouler. Un tel épisode survient en général après une heure ou deux de mise en situation distillée par le maître de jeu avec l'aide des joueurs.

Comme expliqué précédemment, le maître de jeu ou MJ est l'architecte en chef du récit dans lequel les personnages joueurs ou PJ sont embringués, à la manière d'un auteur de fiction qui embarque ses personnages dans une intrigue et leur insuffle la vie. Howard décrivait le processus d'écriture de la saga Conan comme si le Cimmérien s'était tenu juste derrière lui, livrant à Howard le récit de ses aventures ; une telle relation entre personnage et auteur peut servir de modèle pour celle qui lit le maître de jeu et les joueurs. Mais pour puissante que puisse avoir été la voix de Conan, c'est à Robert E. Howard *himself* que l'on doit l'Âge hyborien et son barbare de légende. Conan a beau affirmer qu'il vit le jour au beau milieu de la clameur des combats, le Cimmérien et tout son univers sont nés du cliquetis furieux de la machine à écrire Underwood modèle 5 de Howard qui accoucha du destin fabuleux que l'on connaît, de barbare à roi. Le MJ est seul juge de ce qui est réalisable ou non au cours d'une aventure, de ce que les personnages joueurs découvrent au fil de pérégrinations ponctuées de surprises, bonnes ou mauvaises. Les héros sillonnent le monde sous sa conduite, prenant parfois des détours inattendus. L'univers qu'ils explorent est gouverné par le maître de jeu, mais c'est aux joueurs qu'il revient de prendre des décisions.

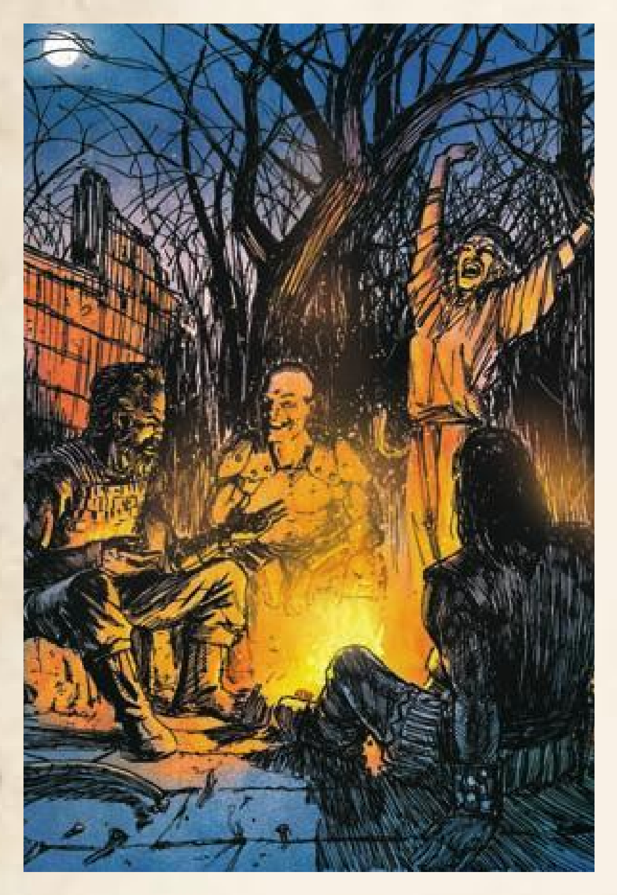
DERRIÈRE LE RIDEAU

Les pages qui précèdent s'adressent aux joueurs, aux personnages joueurs comme au maître de jeu. Ce chapitre, en revanche, est réservé au MJ, l'architecte des parties. Il aborde les fondamentaux de la fonction et de la création de scénario ainsi que les processus qui se déroulent entre deux aventures, et vérifie la fidélité de l'expérience de jeu à l'Âge hyborien, comme si Robert E. Howard était le maître de jeu et Conan l'un de ses personnages joueurs.

Howard écrivait pour les magazines à sensation de son époque. Un marché de niche aux codes établis : sensationnel, exotisme, aventure échevelée, ennemis mystérieux, action à tout crin et héros de l'impossible. Le lecteur-type n'était pas en quête d'introspection mais avide de frissons… et Howard était l'auteur le plus apte à lui en fournir. Pionnier de ce qui ne s'appelait pas encore la littérature *sword-and-sorcery*, Howard a posé les jalons d'un genre dont le succès ne se dément toujours pas, près de quatre-vingt-dix ans plus tard.

L'objectif premier de CONAN est un plongeon dans l'énergie bouillonnante de la saga du Cimmérien. Le présent chapitre s'intéresse de près à la littérature *sword-and-sorcery* afin d'aider les maîtres de jeu à puiser dans ses ressorts narratifs. Si vos joueurs en manifestent l'envie, ils pourront se pencher sur les sections Entretien (p. 290) et Expérience (p.299) même si, pour l'essentiel, ce chapitre s'adresse au maître de jeu désireux de faire vivre des aventures fidèles à l'esprit des récits héroïques écrits par Howard. Des joueurs ayant entièrement défriché les techniques abordées dans ce chapitre auront le sentiment de regarder une pièce depuis les coulisses… au risque que les sessions perdent une bonne part de leur magie.

Vous voici prévenus !



Toute partie de ***Conan*** – qu'il s'agisse d'une aventure solo, à épisodes ou d'une campagne entière – voit l'un des participants assumer le rôle de maître de jeu ; il lui incombe la lourde tâche de rendre vivant l'Âge hyborien dans l'imaginaire des autres joueurs, en incarnant les personnages non-joueurs ou PNJ, en décrivant sites et événements, en arbitrant les règles qui couvrent la façon dont les héros interagissent avec le monde. Ce chapitre fournit des explications détaillées sur ce que recouvre précisément la fonction de maître de jeu, avec abondance de conseils et d'outils adaptés.

PRÉSUPPOSÉS DU JEU

Le présent ouvrage, et toute la gamme ***Conan***, partent du principe que joueurs et maître de jeu n'ont qu'une envie : vivre des aventures *sword-and-sorcery* à l'Âge hyborien de Conan le Cimmérien, le plus féroce héros barbare de l'histoire. Les joueurs rêvent d'incarner un aventurier haut en couleurs qui tient tête au mal ancestral, croise le fer avec des ennemis redoutables, déjoue les complots de sorciers retors, sillonne des contrées exotiques, explore des ruines antiques, affronte sans ciller les pires horreurs. Règles du jeu, système de création des personnages, environnement, alliés et adversaires : tout a été conçu dans cet unique but, aider le MJ à donner chair à l'Âge hyborien, pour le plus grand plaisir des participants.

MAÎTRE DE JEU : TOUT UN ART

Le rôle du MJ s'apparente à parts égales à celui de conteur, de figurant aux mille visages et d'arbitre. S'il consiste à prendre part au jeu à bien des égards, son rôle recouvre aussi plusieurs responsabilités majeures. ***Conan*** est avant tout un jeu collaboratif. Le MJ propose le cadre de l'action, arbitre l'utilisation des règles et fait en sorte que tous, autour de la table, aient l'occasion de briller.

Ces responsabilités prenant maintes formes, le MJ est à la fois le joueur le plus et le moins impliqué : le plus, parce qu'il doit prendre en compte tout ce qui se passe en jeu et répondre à toutes les sollicitations des joueurs, le moins parce qu'en définitive, ce sont les décisions de ces mêmes joueurs qui influent le plus sur le résultat des rencontres et l'évolution de la trame narrative.

Au vu de l'importance du rôle de MJ, il est vital de bien préparer chaque session. Il est, après tout, l'essence même de l'Âge hyborien. C'est grâce à lui que ce monde devient “réel” au sens où il correspond aux attentes des joueurs et aux exigences du genre. Les points-clé sont les suivants :

- **Connaître les règles :** le MJ doit s'efforcer de maîtriser les règles qui régissent toute situation susceptible de se produire en cours de partie, ce qui lui permet de trancher quand survient un problème non couvert. Bien connaître le présent ouvrage aide aussi dans la mesure où il importe d'y trouver rapidement ce que l'on cherche. Rien ne casse autant l'ambiance qu'une longue coupure à la recherche d'un point de règle ! Dans un autre registre, bien posséder son sujet dissuadera les joueurs de remettre en cause ses arbitrages, par exemple en cherchant à finasser sur tel ou tel aspect technique. Le maître de jeu, en sa qualité de juge suprême, doit éviter de tâtonner.

- **Connaître l'intrigue :** les PJ sont souvent confrontés aux noirs desseins d'un sorcier, à la brutalité d'un chef de guerre ou aux créatures impies issues des Ténèbres extérieures. Il est essentiel que le MJ fournisse aux joueurs du “matériau” narratif afin que ceux-ci sachent à quelle adversité leurs personnages tiennent tête. Mettez en scène un décor immense et quelques sites plus détaillés, des PNJ qui feront office d'alliés, de rivaux, d'ennemis déclarés ou de simples figurants, prévoyez sombres machinations et situations périlleuses pour vos héros intrépides. Jouer à Conan est une entreprise collective qui nécessite que les joueurs aient des outils à leur disposition : lancés sur une piste narrative, ils vont vivre des scènes amenées à faire évoluer l'intrigue… à la condition que le maître de jeu, ayant bâti une trame solide, soit à même de faire vivre toute une aventure, voire une campagne au long cours, fondée sur les exploits accomplis par le groupe.

- **Être préparé :** dans de nombreux groupes, le MJ a la charge de l'intendance : il lui incombe parfois de fournir papier et crayons, dés, jetons et tout ce qui peut s'avérer utile dans le cadre de la partie même si, bien souvent, les joueurs ne viennent pas les mains vides. Certains maîtres de jeu préfèrent garder les fiches de personnage entre deux sessions pour s'assurer qu'aucune ne manque la fois suivante. Prendre soin de tous ces petits détails contribue au bon déroulement des parties.

LES RESPONSABILITÉS DU MJ

Si tous les conseils qui précèdent sont valables pour les joueurs comme pour le maître de jeu, le rôle de MJ nécessite une approche différente que résument les responsabilités ci-après :

Présenter des défis

Toute dramatique repose sur le conflit et la résolution de celui-ci, par le fait de surmonter les défis, qu'ils soient d'ordre interne ou externe. Dans ***Conan***, ces défis viennent pour l'essentiel d'éléments externes, à savoir de situations induites par le monde extérieur. Les héros *sword-and-sorcery* sont en général plus portés sur l'action que sur la réflexion. Cela ne limite en rien le champ des possibles, que ce soit du côté des PJ ou de ceux incarnés par le MJ, même s'il est important de garder en mémoire la dynamique du genre. Conan passe peu de temps à aborder l'aspect moral de ses actes, et encore moins en introspection ; pour autant, il lui arrive d'être en proie à des dilemmes moraux. Dans *Le Phénix sur l'épée*, par exemple, quand Prospero presse le roi Conan d'exécuter un poète félon, Conan rechigne à le faire pour deux raisons : l'œuvre dudit poète le touche et le poids de sa charge lui pèse.
Pour l'essentiel, cependant, de tels dilemmes sont à réserver à l'arrière-plan ou aux joueurs eux-mêmes. Le rôle de maître de jeu dans Conan se cantonnera à présenter des défis concrets : périls à surmonter, adversaires à vaincre. Ces difficultés peuvent prendre maintes formes, cela va du "bête" combat à la machination souterraine. De la même manière, sa gravité va de la péripétie à la catastrophe : un chien de garde aboie, corsant un cambriolage qui s'annonçait pourtant simple. À l'autre bout du spectre, la cabale orchestrée par des sorciers maléfiques se soldera par des défis en cascade, une source de péril récurrente et des ennuis sur plusieurs années. La réaction que les joueurs décident, face à telle ou telle adversité, donne de la consistance aux personnages qu'ils incarnent. C'est dans l'action – et pas l'introspection – qu'émergent les vrais héros. La réserve de Fatalité (page 269) et les règles concernant les Complications (page 95) sont les principaux outils à la disposition du MJ pour introduire de nouveaux défis.

MENACES : QUE FERAIT HOWARD ?

Pièges mortels, monstres géants et magie noire, tous issus de mondes inimaginables, sont au cœur des aventures que le maître de jeu propose aux personnages joueurs. Le MJ est incité à y recourir, ainsi qu'à la Fatalité, pour pousser les joueurs à agir vite en appuyant sur le danger qu'il y a à tergiverser. Les héros de *sword-and-sorcery* tranchent dans le vif ! Le groupe hésite, est paralysé ? Proposez-lui un motif de réaction immédiate : monstre, groupe d'ennemis, voire un revirement de circonstances des plus dramatiques.

Le chapitre 10 : Rencontres **fournit pléthore d'adversaires prêts à l'emploi. Lorsqu'il fait intervenir une nouvelle menace, le maître de jeu a tout intérêt à réfléchir aux tenants et aboutissants. L'ennemi doit avoir une raison valable d'apparaître à cet endroit, même chose pour le changement de circonstances. Les héros joueurs ne savent pas toujours d'emblée ce qui motive tel ou tel événement mais après coup, il est préférable d'inscrire cet événement dans un cadre logique.**

Ces dispositifs permettent d'ajuster à la volée la difficulté d'une rencontre, une scène d'apparence simple se muant en situation plus complexe et exigeante. Un simple problème d'intendance comme le bris d'une épée, s'il intervient alors que le héros tient tête à toute une escouade de gardiens de temple, suffit à changer la nature du combat. Dans la même veine, alors qu'une situation paraît sous contrôle, l'arrivée de renforts ou la survenue d'un événement dramatique ajoutent du piment à l'aventure.
Dans la lignée de Howard qui lâchait sans cesse de nouveaux rebondissements épineux à ses héros, le MJ est invité à bâtir des conflits qui vont crescendo, un triomphe apparent se muant en défaite annoncée à la faveur d'un brusque revers de fortune, jusqu'à ce que les héros perdent espoir !

Laissez vos joueurs être extraordinaires

Celui ou celle qui lit Conan tient rarement à savoir ce qu'est devenu tel serveur du Maul ou tel courtisan. Dans bien des cas, Howard ne se donne pas la peine de nommer ou décrire ces simples figurants qui n'apportent rien à l'intrigue. L'auteur fait peu de cas des petites gens, hormis pour souligner le caractère hors normes des protagonistes. Même des personnages secondaires à l'origine modeste tels Valeria, Prospero, Bêlit, Taurus, la Devi Yasmina, Chunder Shan, Taramis, Pelias, Khemsa, Zabibi, Olgerd Vladislav, Zelata, Pallantides et Zenobia se comportent d'extraordinaire façon. Les personnages principaux de la saga Conan sont, pour la plupart, des héros à part entière. L'idée, dans Conan, est d'incarner des aventuriers au caractère bien trempé,

capables d'exploits insensés et d'une bravoure hors de portée des simples mortels. De hauts faits dignes d'être consignés par Astreas et de figurer dans les Chroniques némédiennes, au même titre que la geste de Conan, et de survivre à leur époque pour connaître un retentissement éternel.

Le système de création de personnage fait la part belle à des individus d'exception, talentueux et presque exempts de points faibles. Les joueurs auront, de ce fait, maintes occasions de briller. **Gardez à l'esprit que si le maître de jeu met en scène les menaces, défis et monstres que les PJ affrontent, il n'est en aucun cas l'adversaire des joueurs.** Le MJ reste pour l'essentiel un membre du groupe même si son rôle revient à semer d'embûches la route des aventuriers. Le maître de jeu ne "gagne" pas la partie en terrassant les héros. Le but du jeu consiste à tisser ensemble une aventure haute en couleurs dans la plus pure tradition howardienne, pas à contraindre les joueurs à se fondre dans un moule prédéfini.

Tous les défis proposés aux joueurs doivent leur fournir l'occasion de montrer de quel bois ils sont faits : forces, faiblesses, préférences. Une bagarre de taverne permettra à un barbare de fracasser quelques crânes. Un garde ou un marchand peu coopératif sera l'occasion, pour un personnage riche ou persuasif, de faire étalage de sa rouerie ou de son charme. Le MJ doit être à l'écoute de ses joueurs et comprendre leurs intentions chaque fois que leur personnage réagit à une situation. Le sort s'acharnant invariablement sur les joueurs, il importe que le maître de jeu soit très attentif : ont-ils raté quelque chose, un indice crucial ? Se sentent-ils frustrés ?

Tout l'art consiste à se mettre au service de ce que vos joueurs attendent et à doser la difficulté afin qu'ils aient plaisir à l'emporter, parfois in extremis. Les héros tentent de capturer un PNJ afin de mieux cerner l'intrigue ? Si vous décrétez que tous les personnages non joueurs ont été tués sans qu'aucun soit blessé, KO ou en fuite, vos joueurs risquent de se sentir floués. Un écueil ne doit pas bloquer la progression de l'intrigue mais inciter les joueurs à trouver une autre approche, possiblement semée d'embûches ! Un "bon" obstacle doit donner du grain à moudre aux personnages, quitte à ce que sa résolution débouche sur un nouvel écueil. Pour qu'une situation soit enrichissante, elle doit être l'occasion d'étoffer la façon dont les héros interagissent avec l'univers de ***Conan***. Et si jamais ils tardent à le faire, pas d'inquiétude, cet univers ne manque pas d'expédients pour les contraindre à agir…

Planter le décor

La mise en scène – présenter le cadre d'une nouvelle péripétie, ses protagonistes, l'heure et le lieu choisis – pioche dans le sac à malices du scénariste-réalisateur.

> ***"Conan était un Cimmérien de naissance, l'un de ces hommes des collines, féroces et ombrageux, qui habitaient une terre lugubre aux cieux perpétuellement couverts, loin dans le nord. La saga qui l'avait conduit jusque sur le trône d'Aquilonie était déjà le sujet de tout un cycle de récits héroïques."***
>
> **— La Citadelle écarlate**

Les ingrédients d'une scène doivent mettre l'accent sur ce qui importe le plus aux joueurs. Bien planter le décor leur fournit un point de départ solide pour qu'ils élaborent leurs actions. Le MJ, s'il a la responsabilité de la mise en scène, doit aussi se laisser guider par ses joueurs : pour peu que l'un d'eux décide où va le groupe ensuite, la scène suivante doit se fonder sur cette intention, qu'elle soit écrite à l'avance ou improvisée. La présentation d'une scène doit tenir en deux ou trois phrases évocatrices, avec ce qu'il faut de détails pour mettre les joueurs dans l'ambiance. Le MJ, dans l'idéal, proposera autre chose qu'un stimulus visuel. Sons, odeurs, températures : tous ces détails aident à donner corps à la scène.

Le plus facile est de commencer par fixer le site et l'heure. Pas nécessairement en détail, restez vague au besoin, mais les joueurs doivent avoir une idée assez précise du lieu et des conditions générales.

Situer une scène permet en outre de ne "piocher que dans les bons morceaux". N'hésitez pas à zapper les étapes de moindre intérêt pour vous concentrer sur une scène qui vaille la peine. Howard lui-même ne tirait pas à la ligne en relatant tout le voyage de Conan d'un point à un autre. À quoi bon décrire une bonne nuit de repos ? Préférez une scène de nuit qui devient soudain étrangement calme. Les héros, réveillés par ce silence assourdissant, épient le danger qui rôde, tapi dans le sous-bois…

La structure narrative s'appuie sur quelques éléments-clés : **qui, quoi, pourquoi, quand** et **où**. Les réponses à toutes ces questions ne sont pas toujours nécessaires mais c'est dans ce lot que le MJ doit piocher. Quelle heure est-il ? En quelle saison ? Qui sont les protagonistes et qu'est-ce qui les motive ? Tout PNJ important est animé par un but à chaque stade du récit ; c'est le maître de jeu qui fournit les motivations des PNJ et les pistes qui incitent les héros à agir.

Le MJ, enfin, décide de ce qui se passe. Ce peut être sans rapport aucun avec la mission en cours ou, au contraire, en lien direct. Imaginons que les héros débarquent dans une taverne du Maul : s'ils y découvrent une "bête" ambiance surchauffée, ça n'a rien à voir avec le fait d'arriver alors qu'une bande de malfrats y célèbre le succès d'un mauvais coup. En règle générale, il se passe toujours quelque chose partout, et dans le cas contraire, cela peut vouloir dire que l'action a lieu ailleurs… ou qu'elle vient d'avoir lieu. Le

monde de ***Conan*** est plein de bruit et de fureur. Tenez-en compte en plantant le décor.

Quelques tuyaux de mise en scène

Il existe quelques techniques éprouvées pour varier la présentation d'une scène et/ou en changer l'atmosphère. Utilisées séparément ou combinées, elles autorisent une vaste gamme d'effets dramatiques.

Poser aux joueurs la question "*Que faites-vous ici ?*" est un moyen direct et puissant de retenir leur attention. Il arrive parfois que des héros ne sachent pas vraiment la raison de leur présence ni quel rôle jouer. Howard recourait souvent à cette méthode : Conan apparaît parfois tout à trac, comme aiguillonné par les Furies, n'exposant qu'après coup les motifs de ses actes. On le découvre tour à tour escaladant le flanc d'un navire pirate, trouvant refuge à bord d'une galéasse marchande à quai alors qu'une meute de gardes est lancée à ses trousses, courant dans la jungle, les yeux écarquillés et couvert de boue, ou encore déboulant sans crier gare au beau milieu d'une scène de meurtre dans un somptueux reliquaire abritant des trésors inestimables.

Si la ficelle est formidable dans le cadre d'une scène d'introduction, elle devient trop tirée par les cheveux en plein milieu du scénario : les joueurs ont pris de nombreuses décisions à ce stade, le maître de jeu ne doit pas, par exemple, annoncer que tout le groupe a été capturé et croupit dans un donjon. Quand une scène se termine pour les personnages, il est généralement admis qu'ils arrivent à la suivante sans trop de difficultés. Un bouleversement majeur doit avoir lieu en "live", pas entre deux scènes.

La question simple du "pourquoi" (où que puissent arriver les joueurs) permet à la fois de mettre au jour certains éléments de contexte auxquels le MJ n'aurait jamais pensé seul, et d'impliquer les joueurs sur ce qui motive leurs personnages plutôt que de leur imposer un but. L'art du maître de jeu, là encore, consiste à mettre à profit les initiatives des joueurs, quitte à faire bifurquer le scénario. Si planter le décor est la thèse et la réaction des joueurs l'antithèse, dans un monde idéal, c'est la fusion des deux contributions qui doit générer la synthèse.

Proposer une mise en situation dynamique n'est pas systématiquement souhaitable : si les personnages reprennent vie à chaque fois qu'ils franchissent un seuil, arrivent à cheval en ville, débarquent du navire ou sont alertés par un événement louche, l'artifice ne va pas faire long feu. Comme, bien souvent, les héros savent déjà ce qu'ils cherchent, il n'est pas nécessaire de décrire leur arrivée : soit l'action débute alors que les personnages sont déjà affairés, soit ils en ont terminé et s'apprêtent à partir.

L'important est de ne jamais les mettre devant le fait accompli sans aucune marge de manœuvre. La scène qui démarre par "*Alors que, depuis une heure, vous buviez en compagnie de Nem-Asar, l'informateur stygien, vous remarquez que le timbre de sa voix est brusquement devenu bizarre et qu'il agite les mains d'étrange façon...*" est prometteuse. "Alors que, *depuis une heure, vous buviez en compagnie de Nem-Asar, l'informateur stygien, il lance un sort qui vous immobilise tous !*", pour sa part, est castratrice.

TESTS DE COMPÉTENCE

Si ce livre aborde divers aspects de l'œuvre de Howard, il en est un, dans ***Conan***, sur lequel l'auteur n'a jamais écrit une ligne : le hasard. Son héros n'a plus que deux phalanges pour se retenir de tomber du haut d'une falaise ? Howard est seul maître à bord pour décider si Conan tombe. Même quand se produit un événement inopiné, susceptible de faire intervenir la chance, il s'agit d'une décision délibérée de l'auteur qui a un but précis en tête.

Lors d'une session de ***Conan***, en revanche, le hasard intervient. Les joueurs lancent parfois les dés sans grand espoir de succès... mais la chance leur sourit. De même, d'une entreprise qui paraissait certaine peut résulter un échec cuisant si tous les dés roulent du côté de la Complication. Le hasard intervient chaque fois que les dés roulent et tout comme les joueurs, qui prennent parfois des décisions inattendues, le sort peut jouer des tours au maître de jeu.

C'est dans ce type de situation que le résultat des dés (avec, parfois, l'intervention de l'Héroïsme, de la Fortune et de la Fatalité) décide si tel personnage parvient ou non à éviter la chute du haut de la falaise. Contrairement aux récits de Howard, où le lecteur s'attend à ce que rien de fâcheux n'arrive à Conan, le maître de jeu lui-même ne sait pas toujours si les personnages joueurs vont s'en tirer. S'il lui reste la ressource de tordre le cou à certains résultats de dé ou d'ajouter un élément de récit pour adoucir la sanction, l'incertitude demeure un moteur essentiel du jeu qu'il serait peu judicieux d'escamoter.

Ceci en tête, passons en revue les circonstances dans lesquelles le MJ peut et doit exiger un test de compétence. Rien de fâcheux n'arrivera au joueur qui échoue à un tel test. Le destin de son personnage, en revanche, peut connaître une fin prématurée ou un tour très déplaisant !

Le recours aux tests

Presque tout ce qu'entreprennent les personnages joueurs dans le jeu peut donner lieu à un test de compétence. Cette mécanique est celle qui sous-tend tout le jeu ; les autres aspects techniques de ***Conan*** reposent sur tel ou tel test de compétence. Cela étant, toutes les actions entreprises ne nécessitent pas de faire rouler les dés. Dans certains cas, cela ne ferait que ralentir le cours du jeu tout en supposant une possibilité d'échec qui n'a pas lieu d'être.

Idéalement, le maître de jeu ne doit demander un test de compétence que dans les cas suivants :

Ouvrant les yeux, stupéfait de constater qu'il était toujours en vie, Shevatas aperçut le monstre qui soulevait et tordait sa forme visqueuse en de fantastiques contorsions, ses gigantesques mâchoires transpercées par l'épée. Le hasard seul avait fait que le serpent s'était jeté sur la pointe de l'épée qu'il avait présentée à l'aveuglette.

— Le colosse noir

- Lorsque le résultat est intéressant, échec comme réussite.
- Lorsque le risque d'échouer est significatif.

Il serait vain de solliciter un test dans le cadre d'une action de routine tout comme il est vain de la décrire. Le MJ n'a pas à demander aux joueurs de lancer les dés pour savoir si leur personnage a bien dormi ou pour déterminer si, oui ou non, tel PJ trouve son chemin dans une ville qu'il connaît comme sa poche. Quand il y a de l'enjeu, en revanche, par exemple quand le résultat d'un test peut se solder par la mort d'un personnage ou, au contraire, par son triomphe sur l'adversité (ce qui vaut aussi pour les PNJ), il devient pertinent de faire rouler les dés.

Sachez dire "oui"

Solliciter un test de compétence est une habitude qui se prend vite. C'est souvent une bonne idée, surtout quand cela vient récompenser les efforts consentis par un joueur dans le choix de ses compétences. Dépenser des points dans une compétence et choisir un talent est une forme d'investissement dans le jeu qui décide de ce que le PJ fait mieux que les autres ; ne pas investir dans certaines compétences est tout aussi révélateur. Ces choix éclairent le maître de jeu sur ce que ses joueurs considèrent comme intéressant ou, à l'inverse, ennuyeux.

Or à quoi bon jouer à ***Conan*** si c'est pour s'ennuyer ?

De ce fait, dans maints cas de figure, le MJ a tout intérêt à répondre favorablement aux suggestions des joueurs. Et comme les personnages joueurs sont des individus capables que rien n'arrête, il serait malvenu de leur demander de lancer les dés quand ce qu'ils cherchent à savoir ou à faire est largement à leur portée. Un test n'a de sens que lorsque la tâche entreprise est difficile et/ou périlleuse. Mais si l'un de vos joueurs tient à faire un test, libre à vous de décréter qu'il s'agit d'un test Simple (D0) afin de voir combien d'Héroïsme et de Complications celui-ci génère.

Gardez à l'esprit que les tests effectués en vue d'obtenir une information (Alchimie, Culture, Langues, Sorcellerie, etc.) sont le plus souvent bons à prendre. Ce que sait un joueur n'est pas égal à ce que sait son personnage et le jeu, dans l'ensemble, a tout à gagner à considérer que les héros connaissent mieux le monde de ***Conan*** que ceux qui les incarnent. S'il est légitime de procéder à un test pour exhumer les plus noirs secrets de la sorcellerie achéronienne, la "quête" du forgeron local ou l'identification d'une langue vivante à l'oreille vont de soi.

En situation de combat, en revanche, la pression est telle qu'un geste de routine nécessitera presque toujours un test de compétence. Sous la menace d'une blessure grave, voire fatale, le geste le plus anodin prend des proportions colossales et les conséquences parfois funestes d'un échec justifient que le hasard entre dans la danse.

Décider des réactions des personnages non joueurs

Quand tout le reste est en place, le MJ doit opérer des choix en se mettant dans la peau des PNJ participants. Les décisions que prennent ces derniers varient grandement selon ce qu'ils font et la nature de leurs objectifs.

Le chef brigand qui prépare un raid sur une caravane marchande, par exemple, parle sur un ton très différent de celui qu'emploie un courtisan s'adressant à sa reine... ou alors, c'est pour d'excellentes raisons ! Le maître du jeu doit connaître les PNJ et ne jamais perdre de vue ce qui les motive. Les buts les plus élémentaires – survivre, s'enrichir – suffisent à orienter la décision d'un figurant. Les enjeux plus complexes sont à réserver aux personnages non joueurs plus étoffés, et encore, à la condition qu'ils puissent "caser" un discours à tiroirs.

Ajouter de l'épaisseur à tous les PNJ, en revanche, risque de perturber vos joueurs qui, rapidement, s'imagineront que le plus humble figurant a un rôle majeur dans l'intrigue. Moins un PNJ a d'importance, plus il y a de chances que ce qui le motive soit sans objet. Gardez à l'esprit que les joueurs sont à l'affût de la plus petite information : les noyer sous une avalanche constante pourrait les déboussoler.

Du bon usage des règles

Savoir à coup sûr quand les dés doivent rouler est l'apanage des meilleurs MJ. La plupart du temps, la frontière est nette : dès que les épées sortent du fourreau, par exemple, les règles de combat rentrent en jeu. Dans certaines occasions, cependant, la narration suffit. Si les règles de Conan forment un cadre qui permet au groupe et au MJ de résoudre les situations risquées, elles n'ont rien de commun avec la parole divine de Mitra ou les décrets de Vathelos l'Aveugle.

Il arrive qu'une situation biscornue sorte du cadre des règles écrites. Le MJ peut par exemple estimer qu'un test n'est pas nécessaire alors que les règles affirment le contraire, tant il est évident que le héros concerné ne peut échouer. En d'autres occasions, un joueur voudra tenter une action que les règles ne couvrent pas. Dans tous les cas de figure, improviser une solution rapide qui permette de ne pas casser le rythme est amplement préférable à tout arrêter

pour chercher la réponse dans cet épais volume. ***Conan*** est un jeu qui est conçu pour aller vite ! Briser l'élan pour un point de règle n'en vaut pas la peine.

DE L'ÉCHEC CONSTRUCTIF À LA RÉUSSITE QUI SE MÉRITE

Certains joueurs s'imaginent que leurs personnages sont voués à toujours réussir alors que certains échecs sont une excellente occasion de faire avancer l'intrigue. Tout drame est affaire de changements et de réactions face à des écueils dont il n'est pas toujours aisé de triompher. La tension dramatique repose sur la possibilité d'échec et l'échec lui-même, l'essence de tout drame qui se respecte. Les règles de ***Conan*** insistent sur le fait qu'échouer à un test n'est pas toujours synonyme de ratage complet : échouer peut par exemple donner lieu à un simple contretemps : le personnage ne réussit pas tout de suite. Dans certains cas, prendre le temps d'insister suffit pour réussir. Mais lancer les dés encore et encore devient vite monotone et va à l'encontre de l'idée même d'action.

Le concept d'échec constructif induit qu'un PJ qui échoue a progressé sur la voie de la réussite. Ce n'est pas toujours glorieux, les joueurs et leur personnage râlent parfois… mais qu'importe, le résultat est là. Ce demi-échec signifie que le héros, en échouant, entrevoit une approche plus indirecte ou moins évidente : synonyme de labeur, parfois de danger, de résultats moins éclatants voire de chances de succès moindre, quand ce n'est pas tout à la fois.

L'échec à un test indique dans certains cas que l'approche était peu judicieuse. Une tentative de Vol visant à crocheter une serrure, par exemple, peut révéler que la porte est barrée et non verrouillée. Ce type d'information n'est pas toujours gravé dans le marbre : le MJ peut décider de l'intégrer lorsqu'il découvre le résultat d'un jet de dé, et ce type d'échec ne



signifie pas que l'obstacle est insurmontable. Chaque problème de ce type doit pouvoir être contourné quand l'approche initiale s'avère infructueuse. En général, toute aventure ou rencontre doit être munie d'une issue favorable – y compris quand le sort s'acharne contre le groupe.

Les mises en situation dont la résolution repose sur un unique jet de dés sont à éviter.

Si la seule façon d'avancer consiste à trouver un indice ou à interagir avec un PNJ précis, le MJ doit avoir prévu des pistes de résolution alternatives. Ce qui saute aux yeux du maître de jeu n'est pas toujours évident à ceux des joueurs et parfois, en dépit de fortes chances de succès, les dés se refusent à offrir une issue favorable. Le MJ ne doit pas forcer la main aux joueurs pour qu'ils dilapident leur Fortune, laquelle, en outre, n'est pas toujours gage de succès. L'intrigue piétine ? Ce statu quo doit être l'occasion pour les PJ d'explorer d'autres voies ou, en l'absence d'alternative "longue", doit pouvoir se débloquer rapidement.

Le demi-échec peut aussi s'expliquer par l'impossibilité de mener l'action à son terme. Un personnage aura été distrait ou dérangé. Imaginons un test d'Observation raté dont le but était de découvrir l'entrée secrète au domaine d'un riche noble zingaran : le PJ aura été échaudé par le passage d'une patrouille, voire par l'arrivée d'un conspirateur et de son escorte. Ce type d'incident s'intègre facilement dans le cadre

JOUER FAIR-PLAY

Le maître de jeu jouit d'une position privilégiée : il sait des choses que les joueurs ignorent et contrôle la réserve de Fatalité. Gare cependant à ne pas filouter les joueurs ! Réservez la fourberie pour certains PNJ et situations douteuses. L'objet du jeu, rappelons-le, est que tout le monde s'amuse, pas d'abuser vos joueurs en occultant exprès certaines informations ou en les incitant à commettre des erreurs. Quand les héros se retrouvent au pied du mur, il doit toujours exister une sortie, que ce soit au moyen des points de Fortune, d'Héroïsme ou d'un recours créatif aux compétences et talents des personnages. En jouant fair-play, le MJ s'assure que les autres participants passent un bon moment.

de certains tests. Il s'apparente à la pression qui, justement, fait d'un test de routine une tâche plus délicate. Le maître de jeu sera bien inspiré d'avoir deux ou trois "distractions" de ce type dans sa manche.

L'échec peut même fournir des pistes utiles à la résolution du problème : un test d'Alchimie ou de Culture raté, par exemple, ne fournira pas l'information recherchée mais rappellera au héros l'existence d'un vieil ami, collègue ou mentor qui pourrait en savoir plus. Un test de Persuasion raté peut quant à lui révéler ce qu'un PNJ souhaite… ou redoute. Cette méthode est précieuse, elle permet au MJ de faire avancer les choses quand un mauvais résultat de dés est susceptible de gripper la machine.

Une autre option consiste à transformer l'échec en réussite – mais avec un prix à payer. Le héros n'a pas raté : il n'a pas su empêcher une Complication de surgir. Le MJ est libre de proposer cette solution suite à un échec lors d'un test, le "coût" d'un échec est alors similaire à celui d'une Complication classique, à savoir la survenue d'une Complication ou l'ajout de deux points à la réserve de Fatalité.

Toute réussite ainsi acquise n'engendre pas d'Héroïsme : celui-ci, par définition, s'obtient lors des "vraies" réussites.

HÉROÏSME

L'Héroïsme est le mécanisme qui permet d'avancer. Chaque fois qu'un personnage réussit un test, il y a de bonnes chances pour que cela se traduise par l'obtention d'un ou plusieurs points d'Héroïsme. Cette ressource est précieuse pour le groupe entier, les succès de chacun sont une bénédiction pour tous les autres. Mieux encore, chaque réussite facilite les suivantes via la réserve d'Héroïsme de groupe qui contribue à souder joueurs comme personnages.

L'Héroïsme se traduit par des réussites plus rapides ou plus éclatantes. Il permet à un as de l'escalade ou à un assassin discret de guider un groupe qui, sans lui, courrait au désastre, en générant suffisamment d'Héroïsme pour booster leurs tests de compétence. Une réserve pleine permet au groupe de voler de succès en succès, en multipliant les réussites et en limitant les échecs. En clair : l'Héroïsme est l'ami des héros.

Si maintes options et actions détaillées ailleurs dans ce livre expliquent comment faire bon usage de l'Héroïsme dans le cadre d'un test, il existe beaucoup d'autres occasions de s'en servir. À tout moment, n'importe quel joueur, MJ compris, peut suggérer de dépenser de l'Héroïsme dans le cadre d'un test. Le maître de jeu décide alors si cette dépense est applicable ou non, avant que le joueur lance les dés. Celui-ci peut ensuite demander à ce que des points d'Héroïsme soient dépensés après résultat, et quand les règles l'autorisent, le MJ doit accéder à sa demande.

Le maître de jeu a tout intérêt à encourager ses joueurs à se montrer créatifs dans la façon de dépenser l'Héroïsme. Les options présentées dans ce livre ne couvrent pas toutes les situations : des circonstances peuvent se présenter qui justifient le recours à ce mécanisme. L'important est de garder en mémoire qu'il est possible d'utiliser l'Héroïsme librement, quitte à bénéficier d'un effet secondaire quelconque. Lorsque la réussite obtenue est jugée suffisante, le joueur peut utiliser l'Héroïsme pour accomplir autre chose.

Un mot d'avertissement : l'Héroïsme n'a pas vocation à être souvent nécessaire pour obtenir une réussite. Si un personnage n'a aucune chance d'y arriver sans dépense d'Héroïsme, c'est souvent signe que la difficulté choisie est trop importante et qu'elle devrait être abaissée.

FATALITÉ

La Fatalité est LA ressource du maître de jeu. **Le MJ démarre chaque session avec une réserve de Fatalité d'un montant égal à la Fortune cumulée de tous les personnages joueurs**. Cette réserve augmente et diminue au fil des actions des héros et des réactions du MJ. La Fatalité est le moyen par lequel la tension monte : plus la réserve est importante, plus grandes sont les chances qu'un surcroît d'ennuis vienne accabler les aventuriers. Les personnages n'ont pas conscience de la menace qui pèse sur eux à mesure qu'ils s'enhardissent… mais les joueurs, eux, s'en doutent. D'autant qu'à l'occasion de la confrontation finale, tous les points de Fatalité générés lors de la session sont dépensés.

Ce mécanisme illustre la tension qui va crescendo lors des aventures de Conan. Chaque nouvelle voit la tension enfler et désenfler par cycles successifs. Cette suite de hauts et de bas culmine à l'occasion d'un final haletant qui surpasse en intensité tous les cycles précédents.

Le MJ constitue sa réserve de Fatalité. Les joueurs le constatent et savent que plus loin ils poussent le bouchon, plus la sanction finale sera sévère. Charge au groupe, aidé en cela par les conseils du maître de jeu, d'enchaîner ces hauts et ces bas en modulant les réactions des héros.



LA FATALITÉ EN TANT QUE MÉCANISME

La réserve de Fatalité augmente quand les personnages joueurs entreprennent des actions : ils en génèrent pour bénéficier de dés supplémentaires qui augmentent leurs chances de réussite, puis pour bénéficier de réactions qui augmentent leurs chances de survie. La Fatalité diminue quand le MJ recourt à des effets similaires avec les PNJ et les ennemis non-humains. De cette manière, la pression qu'exercent les héros dans un contexte donné fournit à leurs adversaires des munitions pour riposter, ce qui garantit des confrontations intéressantes et permet aux PNJ de réagir aux choix des joueurs. Les fluctuations de la Fatalité fonctionnent d'un point de vue abstrait comme les transactions économiques sur un marché à risque dont les acteurs seraient le MJ et ses joueurs.

Dans les pages de ce livre, quand il est demandé à un joueur d'ajouter un point de Fatalité, cela signifie l'ajouter à la réserve du maître de jeu.

La Fatalité permet en outre au MJ de déclencher un changement brutal dans l'environnement de la scène, de faire venir des renforts, de créer ou d'exacerber une Complication, etc. Les héros de la saga Conan se trouvent souvent confrontés à toute une série d'obstacles. Un problème n'arrive jamais seul. Les situations évoluent, conduisant bien vite à de nouveaux défis. Il est rare qu'un plan se déroule sans accroc ; les difficultés imprévues sont le lot quotidien. La mécanique des points de Fatalité permet de garder les joueurs sur la brèche en leur rappelant qu'une intrigue où tout est facile n'est intéressante pour personne.

Définir la Fatalité

Stricto sensu, la Fatalité est une ressource du maître de jeu qui vient en contrepartie des points d'Héroïsme ou de Fortune et de ressources de compétence comme les rechargements et autres cataplasmes. Cette ressource s'accroît au fil des faux pas et des risques générés par les personnages joueurs et les réussites des PNJ.

Concept abstrait en termes de mécanique de jeu, la Fatalité pèse constamment sur les héros pris dans la tourmente de l'Âge hyborien : elle est synonyme d'écueils, de tout ce qui peut mal tourner, de la pression qu'exercent les conspirateurs, fauteurs des troubles, agents des divinités maléfiques, sorciers et autres créatures abjectes. Imprégnée jusque dans la moelle du monde à certains endroits, elle est l'écho de méfaits perpétrés en des époques révolues.

L'univers transpire en certaines occasions le mal absolu à tel point que les hommes et les bêtes, si personne n'y met le holà, verront leur cœur se noircir.

L'abondance de Fatalité rend n'importe quelle situation dangereuse. Certains périls sont flagrants, d'autres beaucoup plus subtils et les problèmes succèdent aux problèmes. Tension et Fatalité sont intimement liées, dans l'esprit des héros comme dans celui des joueurs qui les incarnent.

La Fatalité à l'usage des ennemis

Les PNJ recourent à la Fatalité comme les PJ à l'Héroïsme : un personnage non joueur peut acheter des d20 supplémentaires dans le cadre d'un test de compétence, augmenter la difficulté des tests effectués contre lui, etc., en piochant dans la réserve. De même, chaque fois qu'il doit ajouter des points de Fatalité à cette réserve, le MJ peut à la place déclencher toute capacité ou action de PNJ qui coûte en temps normal des points de Fatalité, comme les Réactions. Dans la même veine, tout comme un PJ accroît la réserve de Fatalité lorsqu'il provoque une Complication,

> ***"— Leur chef est Crom. Il demeure sur une grande montagne. À quoi bon l'invoquer ? Que les hommes vivent ou meurent, il s'en moque. Mieux vaut se taire et ne pas attirer son attention sur soi ; car il enverra alors des malédictions, et non la bonne fortune !"***
>
> **— Conan, La reine de la Côte noire**



un PNJ qui en provoque une réduit cette réserve du même montant. Seule exception : la règle de l'échec volontaire. Un PNJ ne pouvant pas gagner de point de Fortune, il n'a aucune raison de recourir à la règle de l'échec volontaire.

Les personnages joueurs, par ailleurs, disposent de plusieurs ressources (points de Fortune, Rechargements et autre équipement consommable) qu'il serait inutilement compliqué de comptabiliser pour chaque PNJ qui, pour la plupart, n'apparaissent que lors d'une seule scène. Ces ressources sont extraites de la réserve de Fatalité pour les PNJ qui dépensent des points pour leurs Rechargements, les plus puissants secourant à la Fatalité pour émuler l'effet des points de Fortune, et ainsi de suite. L'objet de ce mécanisme est avant tout de pimenter les sessions ! Ce sain principe doit prévaloir sur tous les autres dès qu'il s'agit d'utiliser la Fatalité avec les PNJ, les monstres, l'environnement, en bref, tout ce qui peut nuire aux héros.

Gain de Fatalité

Hormis les actions des joueurs, la Fatalité est parfois inhérente à une situation quand celle-ci (ou un PNJ concerné) est synonyme de danger potentiel. Certains environnements, par exemple, génèrent un point ou deux de Fatalité pour illustrer les périls qu'ils recèlent. Tel ennemi sera pareillement "livré" avec quelques points de Fatalité en raison de la menace qu'il fait peser. Ce sont toutefois les PJ qui doivent représenter le principal apport à la réserve de Fatalité, que ce soit par leurs actes ou à cause du résultat des dés. Les autres sources de fatalité sont :

- **Héroïsme immédiat :** chaque fois qu'il est dépensé de l'Héroïsme immédiat, par exemple pour l'achat de d20 supplémentaires, le personnage choisit en général de payer ce coût en piochant dans la réserve du groupe. Le joueur est libre, toutefois, de convertir tout ou partie du coût en Fatalité à raison d'un point pour un point.
- **Complication :** Quand le test de compétence d'un personnage entraîne une ou plusieurs Complications, le maître de jeu peut décider de ne pas l'accabler dans l'immédiat mais, en échange, d'ajouter deux points par Complication évitée à la réserve de Fatalité.
- **Réactions :** Tout PJ qui tente une Réaction ajoute de la Fatalité à la réserve. Il en coûte un point pour la première Réaction du round, deux pour la deuxième, trois pour la troisième, etc.
- **Échec volontaire :** En choisissant d'échouer sciemment à un test et à condition que le MJ y consente, le joueur considéré ajoute un point à la réserve de Fatalité du MJ et gagne un point de Fortune.
- **Circonstances lourdes de menace :** L'environnement ou les circonstances d'une nouvelle scène sont assez menaçants pour justifier l'ajout automatique d'un ou deux points de Fatalité à la réserve (voir plus haut). De même, certains PNJ génèrent de la Fatalité rien qu'en apparaissant ou s'ils accomplissent certaines actions.
- **Héroïsme des PNJ :** Un personnage non joueur qui détient de l'héroïsme non dépensé ne peut pas l'épargner comme le font les PJ : il n'existe pas de réserve de groupe pour les PNJ. Au lieu de quoi un PNJ ajoute un point de Fatalité à la réserve pour chaque point d'Héroïsme non dépensé.

À PROPOS DE LA FATALITÉ

Très largement façonnée par l'action des joueurs, la Fatalité contribue à l'équilibrage du jeu en opposant à la "pression" exercée par les héros une réaction proportionnée de leurs adversaires.

La Fatalité reflète l'attitude des joueurs lorsqu'ils prennent des risques ou, au contraire, cherchent à esquiver les défis immédiats. Ils comprennent ainsi comment fonctionnent les Complications qui autorisent le MJ à leur mettre des bâtons dans les roues à tout moment. Le maître de jeu pioche dans la réserve de Fatalité générée par le déroulé des événements. Plus les héros jouent les casse-cou, plus la Fatalité s'abat sur eux.

La Fatalité permet en outre de définir le rythme. Le MJ peut choisir de dépenser les points petit à petit, de les garder pour plus tard et même d'entreprendre des actions génératrices de Fatalité : la tension monte ou retombe, les combats se font de plus en plus acharnés. Les scènes au cours desquelles le MJ dépense peu de Fatalité seront peu difficiles mais la réserve accumulée sera synonyme d'embûches sévères par la suite. Quand le maître de jeu crame toute la Fatalité, au contraire, la scène suivante promet d'être plus détendue.

Comme indiqué ailleurs dans ce chapitre, une utilisation judicieuse de cette ressource retranscrit à merveille les brusques revirements dont regorge l'œuvre howardienne.

UTILISER LA FATALITÉ

Le MJ dépense des points de Fatalité pour rendre la vie des héros plus intéressante et l'environnement (monstres, PNJ, etc.) plus périlleux. À cette fin et comme expliqué ci-après, il dispose d'outils comme les Complications.

Les Complications

Une Complication, comme exposé au *Chapitre 4 : Règles*, est un coup du sort. Il peut s'agir d'un obstacle nouveau (ou répétitif) qui surgit sur la route des aventuriers. Un toit qui s'effondre au beau milieu d'une scène de poursuite sur les toits, provoquant la chute des personnages dans la pièce en contrebas – et l'accueil mitigé de ses éventuels occupants. Ou de ressources perdues : telle archère hyrkanienne voyant débouler vers elle le dernier chevalier aquilonien vivant… et découvrant avec stupeur que son carquois est vide !

Les Complications consistent en général à gêner les personnages joueurs de façon momentanée : un voleur se tord la cheville alors qu'il s'éloigne à vive allure de sa victime ; un soupirant noble se fend d'une blague déplacée devant la reine. Dans la saga Conan, Howard retient rarement les coups qui pleuvent sur le héros ou sur ceux que ce dernier inflige. Tout le monde en prend pour son grade.

Le maître de jeu doit prendre note des actions qui génèrent de la Fatalité ; cette information, par la suite, peut lui servir de source d'inspiration pour les Complications. Mécanisme abstrait par nature, la Fatalité n'a pas vocation à ce type d'enchaînement logique, mais rien n'empêche d'y puiser de quoi improviser ! Choisir un thème récurrent d'écueils, que ce soit pour tout un scénario ou pour tel personnage, donne une coloration particulière à l'ambiance.

Il existe trois façons principales de dépenser de la Fatalité :

- **Désagrément :** un point de Fatalité suffit à générer un ennui de parcours qui, en règle générale, se résout au prix d'une action mineure. Il s'agit de simples nuisances, non de menaces avérées. Distraction momentanée, image dérangeante, événement malvenu mais sans gravité. Un héros prend peur alors que surgit de l'ombre un tentacule menaçant qui, en définitive, n'est rien d'autre qu'une liane agitée par la brise, non quelque démon des Ténèbres extérieures.
- **Complication :** dépenser deux points de Fatalité permet d'acheter une Complication qui peut aussi être générée par un 20 naturel obtenu lors d'un test de compétence. Les Complications impliquent une perte de ressources notable ou le fait de subir des dégâts mineurs (2 , possiblement avec une seule qualité, le plus souvent Étourdissement ou Cruel 1). En cas de problème persistant (soit autre chose qu'une perte de ressource ou des dégâts, qui sont instantanés), une action standard suffit normalement à surmonter la Complication. Celle-ci représente une distraction significative ou nécessite une attention soutenue.
- **Complication sérieuse :** dépenser quatre points ou plus de Fatalité génère une Complication sérieuse, qui peut aussi être obtenue en combinant plusieurs 20 naturels issus d'un même test de compétence (les 19 ou 20 dans le cas d'une tentative sans compétence). Les Complications sérieuses entraînent de graves problèmes ou ennuis, qui nécessiteront beaucoup d'effort pour être résolus. En pleine action, cela nécessitera plusieurs actions pour s'en extraire, et à défaut pourr caser une blessure grave (4 , par exemple).

AUTRES USAGES DE LA FATALITÉ

Hormis les Complications, le maître de jeu peut recourir à la Fatalité pour rendre certains défis plus intenses, tourmenter les PJ, améliorer l'efficacité des ennemis et booster l'adversité de diverses manières. Les usages sont décrits ci-après :

Héroïsme pour PNJ

La réserve de Fatalité est à disposition du MJ comme celle d'Héroïsme l'est à la disposition des joueurs. Et comme les PNJ reversent l'Héroïsme non utilisé à la réserve de Fatalité, cela signifie que ladite Fatalité fonctionne exactement comme l'Héroïsme vis-à-vis des joueurs : le maître de jeu peut procéder à une dépense immédiate, tel l'acte héroïque (d20 bonus à l'occasion d'un test) ou l'embûche (accroissement de difficulté). Comme c'est le cas pour les héros, toutes ces dépenses doivent en théorie s'accompagner d'une justification narrative : le rebondissement doit coller à la situation en cours. **Tout accroissement de difficulté se doit d'être annoncé avant que les joueurs agissent ou lancent les dés.**

Complications des PNJ

Lorsqu'un test de compétence d'un personnage non joueur entraîne une ou plusieurs Complications, le MJ peut retirer deux points à la réserve de Fatalité au lieu d'infliger une Complication à ce PNJ. Comme pour les personnages joueurs, les 20 naturels entraînent chacun une Complication qui peut se résoudre séparément ou de façon groupée sous la forme d'une Complication plus grave.

Réactions des PNJ

Si les personnages non joueurs de rang Coriace ou Némésis peuvent entreprendre une réaction au même titre que les héros, ils piochent pour cela dans la réserve de Fatalité au lieu d'y ajouter des points. Comme pour un personnage joueur, le coût des réactions augmente à mesure que plusieurs sont tentées : un point pour la première, deux pour la deuxième, trois pour la troisième, etc.

Ressources des PNJ

Rechargements, cataplasmes et autres ressources consommables utilisées pour augmenter l'effet d'un test de compétence ne sont pas comptabilisés pour chaque



personnage non joueur : chaque PNJ bénéficie d'une unité de ressource au prix d'un point de Fatalité. Les limites d'utilisation normales s'appliquent dans leur cas.

Capacités spéciales des PNJ

Certains personnages non joueurs puissants ou influents bénéficient de capacités dévastatrices et/ou d'équipement supérieur. Comme indiqué dans leur fiche, activer une telle capacité nécessite que le maître de jeu dépense un ou plusieurs points de Fatalité.

Prendre l'initiative

Lors des scènes d'action, le maître de jeu peut chambouler l'ordre normal pour qu'un personnage non joueur agisse tôt dans le round au lieu d'attendre que les PJ aient agi. Il doit pour ce faire dépenser un point de Fatalité puis choisir un PNJ donné (ou une escouade de sbires) qui agissent immédiatement, comme décrit en page 107 du Chapitre 5 : Scènes d'action.

Appeler des renforts

Il arrive parfois que les héros se fraient aisément un chemin dans les rangs adverses à grands coups de hache, d'épée ou de sabot. En d'autres occasions, le MJ peut souhaiter les ralentir afin de faire monter la pression et/ou de pimenter un scène-clé. Un moyen classique consiste à appeler des renforts. Les troupes fraîches arrivent en fin du round en cours, de la façon la plus logique possible selon les circonstances et le décor de la scène. Ces nouveaux ennemis ne peuvent agir au round où ils débarquent. Les PNJ sbires coûtent un point de Fatalité chacun ; un PNJ ou monstre Coriace, pour sa part, arrive en renfort moyennant deux points de Fatalité.

Environnement dramatique

Les scènes mémorables gagnent à se dérouler dans un décor spectaculaire : escalier branlant d'une tour en ruine, passage à gué turbulent, place de marché animée et hostile, pont inférieur d'un navire qui coule, pont de lianes suspendu au-dessus d'un flot de lave, falaise rocheuse battue par les vagues, voire plus dramatique encore ! Quitte à camper une scène, autant la faire se dérouler dans un décor sensationnel dès que l'occasion se présente. La plupart du temps, les scènes ont lieu à l'heure et au lieu choisis par le maître de jeu qui, de ce fait, n'a guère intérêt à opter pour un décor dénué de panache. Le choix doit pour l'essentiel être dicté par l'enjeu de la scène, soit pour amplifier celui-ci, soit pour créer un contraste saisissant.

Le MJ, en outre, a tout intérêt à faire vivre ce décor de la façon la plus excitante possible au prix de points de Fatalité en dynamisant l'environnement. L'exercice peut s'avérer délicat car l'effet produit peut s'approcher de celui de l'environnement standard, entraîner des Complications et concerner tout le groupe, non un seul personnage.

Les effets environnementaux sont de quatre types croissants : effet mineur, effet significatif, obstacle et danger.

- **Effets mineurs :** coûtent un point de Fatalité et prennent la forme d'une lumière instable, d'un sol branlant ou d'un épais rideau de fumée. Sans gravité, ce type d'incident ne provoque qu'un accroissement de difficulté d'un cran dans le cadre d'un unique test de compétence ou ne demande qu'un test commun (D1) pour être surmonté quand, d'ordinaire, aucun n'est requis. L'effet s'applique à un PJ par point dépensé et représente ce que l'environnement a de pire à proposer. Le test de compétence affecté doit être déterminé au moment où le prix en Fatalité est dépensé et selon l'effet choisi : les effets d'éclairage et d'occultation affectent les tests d'observation et les attaques à distance, un sol instable, les tests liés au déplacement. En cas d'effet persistant mais mineur, il est possible d'augmenter le risque de Complications futures, tous les personnages présents dans la zone générant alors une Complication pour chaque 19 ou 20 obtenu lors d'un test particulier (au choix du MJ) pour toute la durée de la scène.
- **Effets significatifs :** un peu plus variés, ceux-ci coûtent deux points de Fatalité ou plus. Un effet environnemental de ce type peut prendre n'importe

Alors qu'il faisait son premier pas, quelque chose résonna avec un bruit métallique et l'acier mordit sauvagement sa jambe. Il trébucha et manqua de tomber, presque emporté par son élan. Les mâchoires d'un piège s'étaient refermées sur sa jambe et les dents d'acier s'étaient enfoncées profondément sans lâcher leur prise. Seuls les muscles saillants de son mollet empêchèrent l'os de se briser. Le maudit engin avait surgi du sol cramoisi sans prévenir. Le Cimmérien pouvait désormais voir les fentes qui avaient parfaitement dissimulé le piège dans le sol.

— Les Clous rouges

quelle forme ou presque : obscurité totale, nuée d'insectes piqueurs mais non venimeux, puanteur atroce, boue collante ou glissante… autant d'obstacles franchissables ou évitables mais au prix d'un certain temps. Comme pour les effets mineurs, ils augmentent d'un cran la difficulté de tous les tests concernés pour la durée de la scène, et ce pour tous les héros à portée d'effet.

- **Obstacles :** un obstacle durable coûte en règle générale deux points de Fatalité et augmente la difficulté de tous les tests de compétence d'un type donné pour la durée de la scène (choisissez un test de compétence ; si plusieurs sont concernés, les suivants s'achètent un point chacun). L'effet concerne tous les personnages présents dans la zone. Il s'agit le plus souvent d'un changement radical : un pan d'immeuble qui s'effondre, par exemple, compliquant sensiblement la progression des héros.
- **Périls :** les périls infligent des dégâts aux personnages affectés. Les sources de dégâts physiques comprennent le feu (incendie), les édifices qui s'écroulent et autres dangers. Les dégâts mentaux sont liés à un spectacle atroce ou démoralisant, choquant ou effrayant. Le coût en points de Fatalité détermine la quantité de dégâts infligés et les éventuelles qualités applicables. Montant et qualités doivent être en rapport avec le danger présent : une explosion dans un laboratoire d'alchimie aura la qualité incendiaire tandis que se faire asperger de poison ou d'acide correspond davantage à un effet persistant. Ces effets sont automatiques, le héros concerné subit immédiatement les dégâts. S'il souhaite ajouter du suspense, le maître de jeu peut décider d'accorder un test de compétence (défini au moment d'investir dans le danger) qui permettra d'échapper au pire. La difficulté de ce test influe sur le coût en points de Fatalité dudit danger : plus le test d'évitement est facile, moins le péril est coûteux. Quelle que soit la réduction envisagée, un péril ne peut pas coûter moins d'un point de Fatalité.

Alors qu'Athala se glisse discrètement dans une salle verrouillée, elle provoque la propagation d'un gaz toxique à l'odeur puissante. Le gaz provoque 3 Mise à terre, Non létal, Étourdissement. Inclure ce gaz coûte 3 points de Fatalité au MJ et prévient les gardiens du tombeau, cachés dans l'ombre, que le repas est servi… sous la forme d'une crapule némédienne subitement devenue docile.

Diviser le groupe

S'il est une chose qui contrarie les plans d'un groupe d'aventuriers, c'est bien de se retrouver brusquement divisés… et c'est aussi un excellent moyen, pour le maître de jeu, d'investir quelques points de Fatalité qui promettent de compliquer les défis qui attendent les héros. Maints événements suffisent à diviser un groupe : une porte qui claque, un plancher qui cède, une corde qui se rompt… Voici nos héros momentanément séparés. Quand cette option survient, le groupe se trouve divisé en deux, voire trois ou quatre, et c'est le maître de jeu qui décide de la formation des sous-groupes. Puis il dépense autant de points de Fatalité qu'il y a de membres dans le sous-groupe le plus peuplé.

Les sous-groupes ne peuvent pas interagir tant qu'ils n'ont pas réussi à se réunir. Une réunion immédiate est susceptible de demander des efforts dont la nature dépend de l'origine de la séparation, qui ne durera au maximum que jusqu'à la scène suivante, au cours de laquelle les personnages ont réussi à se regrouper. En cas de séparation problématique, le MJ peut être amené à diviser la réserve d'Héroïsme, ce qui illustre à merveille la dynamique freinée par cette brusque séparation. Gare cependant à ne pas diviser le groupe de façon trop déséquilibrée et injuste : cela risquerait de briser la stratégie de groupe mise en place par les joueurs.

FORTUNE

Les personnages joueurs ont accès à une ressource spéciale : les points de Fortune. Ceux-ci reflètent la détermination et l'ambition d'individus hors normes, aptes à forger leur destin par le muscle et la volonté. Qu'ils soient ou non qualifiés de “héros” dans l'acception classique du terme, les PJ sont des hommes et des femmes d'exception. Les points de Fortune leur permettent d'accomplir des exploits insensés, très au-dessus de ce dont un simple mortel est capable.

La Fortune autorise cascades spectaculaires, coups de pouce du destin aux instants les plus critiques et autres artifices au service du récit. Pour tirer parti de ce système, en revanche, il est nécessaire de disposer d'un flot régulier de points de Fortune. Le MJ est encouragé à se montrer généreux dans leur octroi aux joueurs, cette règle ayant pour but de favoriser l'approche howardienne des scènes d'action et le plaisir éprouvé par les joueurs. Plus chaque participant a l'occasion de rendre la partie excitante, le rythme endiablé et son personnage mémorable, plus grandes sont les chances que cette mécanique de jeu fonctionne.

Chaque personnage débute généralement la session avec trois points de Fortune (voire moins dans certains cas) et ne peut à aucun moment en avoir plus de cinq en réserve. Tout point en excès est aussitôt ignoré et non dépensé.

Voici quelques façons de dépenser les points de Fortune en cours de jeu :

- **Ajouter un d20 bonus à un test de compétence.** Un joueur peut ajouter un d20 bonus à n'importe quel test de compétence au prix d'un point de Fortune. Ce dé supplémentaire est considéré comme ayant déjà été lancé et prend 1 pour résultat, générant une réussite automatique. Ces dés acquis au prix de points de Fortune sont comptabilisés dans le cadre de la limite de 3d20 supplémentaires. Si cette utilisation résulte en assez de réussites pour valider le test, le joueur peut décider de ne pas lancer les autres dés, s'évitant ainsi d'éventuelles Complications.
- **Entreprendre une action standard supplémentaire.** En cours de combat, les PJ n'ont généralement droit qu'à une seule action standard par tour. Dépenser un point de Fortune permet d'accomplir une action standard supplémentaire sans malus. Un PJ ne peut bénéficier que d'une seule action standard supplémentaire au total.

DANGERS

Effets (dégâts ou qualité)	Coût en Fatalité	Exemples
2 dégâts	2	Le PJ marche sur une pointe acérée, prend un coup dans le dos…
3 dégâts	3	Piège qui projette de petites lames tranchantes, épieux surgissant du mur…
4 dégâts	4	Fosse camouflée, éboulement mineur…
5 dégâts	5	Piège plus vicieux, glissement de terrain…
6 dégâts	6	Piège profond et mortel, grosse avalanche…
Zone	2	Piège complexe tirant une volée de fléchettes ou de rochers…
Incendiaire X	Moitié de X arrondie au supérieur	Un incendie se déclare autour des PJ, le toit prend feu et commence à s'effondrer, de la lave en fusion charbonne à proximité…
Intenses	2	Rocher énorme, piège à loup affûté…
Mise à terre	1	Bûche frappant à hauteur d'épaule, fosse peu profonde…
Non létaux	Coût total divisé par deux	Dune de sable engloutissant un PJ, chute sur terrain meuble…
Perforants X	Moitié de X arrondie au supérieur	Pieux, cailloux pointus…
Étourdissement	1	Gaz projeté à l'ouverture d'une porte ancienne, piège faisant tomber des rochers…
Persistants X	Moitié de X arrondie au supérieur	Lames longues et étroites provoquant un saignement.
Cruels X	Égal à X	Piège conçu par un expert.

DIFFICULTÉ D'UN DANGER

Difficulté du test	Coût en Fatalité	Exemples
Aucun test nécessaire	—	Effets instantanés
Commune (D1)	Coût total réduit de 3	Bord de cours d'eau avec gué bien visible
Délicat (D2)	Coût total réduit de 1	Bord de cours d'eau sans gué
Exigeant (D3) ou supérieur	—	Eau vive

- **Second souffle**. En reprenant son souffle, un personnage rétablit l'Endurance de son choix (Vigueur ou Résolution) au niveau maximal au prix d'un point de Fortune.
- **Surmonter une faiblesse.** Toujours au prix d'un point de Fortune, un personnage ignore les effets de tous les coups reçus dans un registre spécifique (physique, mental, etc.) jusqu'à la fin de la scène en cours.
- **Influencer le récit.** Un joueur peut dépenser un point de Fortune afin de présenter un fait nouveau ou d'ajouter un détail à la scène en cours. Une telle déclaration, même à titre narratif, a des effets mécaniques sur la partie. Elle doit être plausible et c'est le MJ qui a le dernier mot sur la validité de cet ajout. Il peut en outre décider qu'en raison du caractère décisif du changement opéré dans la trame, celui-ci coûte plus d'un point de Fortune.

ACQUÉRIR DES POINTS DE FORTUNE

Le maître de jeu accorde parfois un point de Fortune à l'un des joueurs dont le personnage vient de l'illustrer : par exemple en échafaudant le plan idéal contre l'ennemi, en se sacrifiant pour le bien commun, en livrant une tirade mémorable, voire en distillant une blague dans le ton qui désamorce la tension et fait rire toute la tablée.

En d'autres occasions, le MJ choisit d'attribuer des points de Fortune à tous les joueurs parce qu'ils ont progressé dans la campagne, ou au cours d'une transition entre deux scènes-clés. Ces points constituent une récompense adaptée lorsque le groupe atteint un certain stade dans le récit, terrasse un ennemi important, résout une énigme ou survit à un combat acharné. Ces points, qui peuvent être dépensés aussitôt gagnés, sont gratifiants. Leur utilisation est décrite en détail en page 100 du *Chapitre 4 : Règles*.

En moyenne, le MJ attribuera un à trois points de Fortune aux joueurs par heure de jeu selon le déroulé de la partie et la vitesse à laquelle ils sont dépensés.

En dehors de l'attribution à chacun en début de session, il existe plusieurs moyens de récupérer des points de Fortune en cours de partie.



Conan écoutait, imperturbable. La guerre était son métier. Pour lui, la vie était une bataille perpétuelle, ou une suite de batailles ; depuis sa naissance, la Mort avait été une compagne de tous les jours. Elle marchait à son côté, horrible, se tenait contre son épaule devant les tables de jeu ; ses doigts osseux faisaient tinter les coupes de vin. Elle se dressait au-dessus de lui, silhouette monstrueuse et encapuchonnée, lorsqu'il allait se coucher. Il se souciait aussi peu de sa présence qu'un roi fait attention à son porteur de coupe. Un jour, il sentirait sur lui son étreinte osseuse, c'était tout. Il lui suffisait de vivre au présent.

— Le colosse noir

CONFLITS ENTRE JOUEURS

En temps normal, les personnages joueurs sont tous dans le même camp et s'attèlent à un objectif commun. Cela étant, les aventuriers sont souvent des individus à forte personnalité et au sang chaud, ce qui peut occasionner des frictions, voire des coups échangés. De tels conflits, parfois inéluctables, peuvent apporter une touche de panache à l'aventure. S'il a eu peu d'alliés durables au fil de ses exploits, Conan lui-même s'est plus d'une fois trouvé en butte aux objectifs de ses compagnons de route… quitte à devoir croiser le fer avec eux.

Chaque fois qu'un PJ accomplit une action contre un autre personnage, que ce soit pour le blesser ou pour lui mettre des bâtons dans les roues, aucun des deux protagonistes n'est autorisé à piocher des points d'Héroïsme dans la réserve commune ni ne peut en ajouter, et ce, pour quelque raison que ce soit. L'Héroïsme de groupe symbolise l'élan collectif. De ce fait, il n'entre pas en compte dans les duels entre personnages.

En cas de conflit entre les joueurs à propos de l'ordre dans lequel les héros agissent, tous les participants à l'action mettent en jeu des points de Fatalité pour se départager, ce qui fait sens dans la mesure où une telle dispute est susceptible d'inciter des ennemis à passer à l'acte. Chaque joueur impliqué décide à part lui d'un montant de Fatalité (il peut le noter sur une feuille, sélectionner la face d'un dé ou réunir le nombre de jetons correspondant) qu'il est prêt à ajouter à la réserve, ce qui dictera l'ordre des initiatives : la mise la plus haute agit en premier et la réserve de Fatalité augmente de ce montant. En cas d'égalité, les ex-aequo lancent chacun 1d20. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé l'emporte (et ajoute sa mise à la réserve de Fatalité).

Récompenses

En premier lieu, les points de Fortune sont attribués par le MJ aux joueurs qui incarnent leur personnage avec brio, conçoivent un plan astucieux, surmontent un défi d'importance, font un bon travail d'équipe et, d'une façon ou d'une autre, rendent la partie plus agréable. Ils auront d'autres occasion d'en gagner, notamment en accomplissant certains objectifs lors d'une rencontre, en atteignant un palier dans le récit ou en choisissant d'être celui qui pâtit d'une Complication au pire moment. Chaque heure de jeu doit comprendre deux ou trois occasions de glaner un point de Fortune. Il appartient à chaque fois au MJ de décider si ce point est attribué ou non et de n'en octroyer qu'un à la fois.

Le MJ a intérêt à demander aux joueurs de rendre visible leur capital de points de Fortune, par exemple via un système de jetons, ce qui lui permet de jauger d'un coup d'œil où ils en sont. S'il arrive fréquemment qu'il en distribue alors que les personnages sont au maximum permis, le MJ va devoir être plus parcimonieux… ou corser la difficulté afin d'inciter les joueurs à les utiliser. Quand, à l'inverse, le stock est souvent bas, il est grand temps de se poser des questions : les rencontres sont-elles trop difficiles ? Les joueurs progressent-ils dans le récit ? Passent-ils un bon moment ? Au prix d'ajustements mineurs, un meilleur équilibre sera vite trouvé. Au doigt mouillé, tout va bien quand chaque joueur, en moyenne, dispose de la moitié de sa réserve de Fortune.



Échec volontaire

Comme indiqué en page 100, un personnage peut décider d'échouer à un test de compétence si le MJ l'y autorise. Cette option est à réserver aux situations à enjeu, quand le héros a quelque chose à gagner ou à perdre ; rappelons d'ailleurs qu'il est superflu de procéder à un test sans réel enjeu. L'échec volontaire se solde par l'ajout d'un point de Fatalité à la réserve du maître de jeu tandis que le personnage concerné acquiert immédiatement un point de Fortune.

Traits

La dernière option réside dans les traits de caractère ou objectifs qui compliquent l'existence des personnages. Chaque PJ se voit doté d'un trait associé à son passé lors de l'*Étape 4 : Histoire* de la création de personnage (pages 22 à 29). Il appartient au joueur de décider lorsqu'un trait ou objectif entre en ligne de compte, ce qui génère une Complication immédiate et vaut au personnage d'acquérir un point de Fortune qu'il dépense à sa guise. Le maître de jeu peut suggérer certaines occasions qu'il juge propices en cours de récit, mais c'est aux joueurs que revient la décision finale concernant les traits de leurs héros.

INGRÉDIENTS DES AVENTURES DE CONAN

L'univers de ***Conan*** est aussi varié que le nôtre, tout comme les histoires qui s'y déroulent. Entre intrigues de cour et sombres magouilles dans les bas-fonds de Shadizar, une même campagne de ***Conan*** peut panacher tous les styles. Ainsi vont les ressorts dramatiques de la saga : Howard, dans ses récits, envoyait son barbare vivre des péripéties aussi diverses que possible aux quatre coins du monde.

La férocité extrême du Cimmérien face à Atali dans *La fille du géant du gel* n'a rien à voir avec la tension claustrophobe qui règne dans *La maison aux trois bandits* ni avec le surnaturel sanglant d'*Au-delà de la rivière Noire*. Pour cette raison, l'accent est mis tour à tour dans le matériau ***Conan*** sur les phases successives de la trajectoire du Cimmérien (barbare, voleur, mercenaire, pirate, bandit, vagabond, aventurier, éclaireur et roi) afin de refléter au plus près l'Âge hyborien tel qu'écrit par Howard. Les PJ n'ont pas de limite quant à ce qu'ils peuvent vivre, apprendre et perfectionner. La progression des carrières se veut l'écho de possibilités multiples.

CONCEVOIR UNE AVENTURE À LA MANIÈRE DE ROBERT E. HOWARD

Les questions ci-après, que tout maître de jeu est censé se poser lorsqu'il prépare une aventure, ne sont ni exhaustives ni exemptes d'imperfection. Leur seul objectif : inspirer le MJ, l'aider dans ses choix narratifs et l'inciter à scruter si la trame est conforme à la saga Conan écrite par Howard.

Quel est le cœur de cette aventure ?

Par "cœur", on entend ce qui motive les personnages à prendre part à l'aventure, le but à atteindre. L'appât du butin, souvent, ou quelque quête à accomplir. Maints récits parmi les plus célèbres de la saga Conan ont un cœur simple :

- Dans *La tour de l'éléphant*, Conan essaie de dérober une gemme inestimable, relève des défis conventionnels ou plus baroques et découvre un mystère tragique et étrange au centre de la tour.
- Dans *Le rendez-vous des bandits*, Conan sort de prison sous condition d'aller tuer un mystérieux détenteur de pouvoir, le Prêtre Rouge. Le Cimmérien et son mécène découvrent alors qui est vraiment ce fameux Prêtre Rouge.
- Dans *La citadelle écarlate*, Conan, capturé par ses ennemis ligués contre lui, est jeté en prison. Charge à lui de s'évader, de reprendre possession de son trône et d'anéantir les vils conspirateurs.
- Dans *La reine de la côte Noire*, Conan s'acoquine avec une reine pirate qu'il accompagne dans une ruine oubliée, aux confins du monde connu, en quête de trésors fabuleux.

Le cœur de l'aventure doit répondre à la question "*Que cherchez-vous à accomplir ?*". Dans l'idéal, la réponse doit contenir un enjeu apte à plaire aux héros, même – et surtout – si cet enjeu suppose de risquer sa vie. Le MJ avisé aura toujours un coup d'avance sur le récit en cours afin de donner du grain à moudre aux personnages dès que le but est atteint.

Quid de la motivation ?

Un beau trésor, c'est très bien, mais ce type de récompense n'a que rarement vocation à servir de moteur à l'aventure. Les personnages joueurs ont ce qui leur faut ; ils ne partent pas à l'aventure dans un but strictement vénal. Si certains ambitionnent de devenir riches comme des rois, ils n'en sont pas à accepter la première mission venue pour un peu d'or ! L'idéal est que l'aventure se présente à eux alors qu'ils poursuivent quelque but personnel, à mi-chemin entre altruisme et opportunisme, donc.

Quelle est l'origine du conflit ?

Qu'essaient d'accomplir les personnages joueurs et, surtout, qu'est-ce qui les en empêche ? Pourquoi n'y a-t-il pas d'issue pacifique possible ? Qui sont les forces en présence ? S'agit-il d'un monstre, d'un groupe, d'un PNJ particulier, voire d'une force de la nature ? Toute aventure doit comporter sa part de combats intéressants, si possible dans un cadre grandiose. Est-il envisageable d'imaginer une histoire sans méchant identifié ?

Les héros n'ont certes rien contre le fait d'affronter des hordes d'ennemis anonymes… mais l'adversaire qui marquera les esprits jouit forcément d'une forte personnalité, qu'il s'agisse d'un capitaine pirate rival, d'une reine des voleurs, d'une sorcière-prêtresse d'Ishtar ou d'un démon-araignée surgi des Ténèbres extérieures. Un tel ennemi poursuit ses buts propres, c'est cela qui provoque le conflit, il ne se présente pas sans motif valable d'en découdre. Aussi souvent que possible, l'adversité doit donner le sentiment d'agir avec un objectif précis en tête ; si l'ennemi réussit, les conséquences s'annoncent funestes. Même à l'occasion d'escarmouches mineures, le MJ doit toujours avoir cette question en tête : les personnages ont-ils le sentiment d'agir en héros ? Massacrer de malheureux gardes pourrait, au contraire, nourrir l'idée qu'ils se comportent en monstres. Il est préférable de leur opposer des adversaires dignes de ce nom car on se lasse vite de massacrer la piétaille.

La conclusion de l'aventure, enfin, doit faire toucher du doigt l'origine du conflit et proposer une forme ou une autre de résolution. Avec, bien sûr, de la tension dramatique… la bataille finale d'une session doit être la plus acharnée, qu'il s'agisse de croiser le fer ou d'un duel d'intellects.

Que ferait Conan ?

C'est LA question à se poser en imaginant toutes les étapes du scénario, depuis la motivation initiale jusqu'à la confrontation finale en passant par chaque étape intermédiaire. Que ferait Conan s'il était convié à enquêter sur l'assassinat d'un marchand ? À prendre part à un rituel de magie noire visant à invoquer quelque dieu extérieur ? À cet odieux complot qui consiste à frapper de malédiction du vieux roi mourant ?

Tournez la page…

... suite de la page précédente.

Les joueurs risquent de renâcler à l'idée de se lancer dans des tâches bien lointaines, il est vrai, de l'idée que l'on se fait des missions d'un héros de l'Âge hyborien. De ce fait, quand le MJ décide de l'amorce d'une aventure, mieux vaut qu'il opte pour une approche en phase avec les personnages. Cela étant, Conan se trouve souvent embringué dans des situations telles qu'énoncé plus haut tout en poursuivant ses objectifs propres – vol ou simple boulot de mercenaire. La présence du MJ apporte alors une dimension imprévisible, ce qui doit se vérifier pour des PJ entraînés dans des affaires qu'ils n'auraient peut-être pas choisies.

Qu'est-ce qu'on fait là ?

Contrairement aux autres questions, celle-ci, aucun maître de jeu n'a envie de l'entendre. Les scènes et rencontres doivent toujours faire sens dans le contexte de l'aventure en cours. Les joueurs, pour autant, sont libres d'aller et venir où bon leur semble sans que le MJ leur barre la route et les contraigne à suivre un itinéraire prédéfini. Toutefois et afin de donner du rythme aux sessions, le temps d'attente est à proscrire pendant celles-ci : c'est pour cette raison que l'Entretien est réservé aux intersessions, qu'il soit résolu en fin de partie, dans l'intervalle ou au début de la suivante.

Dans le même registre, un scénario sera conçu de façon à s'articuler de plusieurs manières en fonction des choix opérés par les joueurs. S'ils ne doivent pas se sentir confinés par l'aventure en cours, il faut en contrepartie qu'il existe une forme de sanction s'il leur arrive de tout plaquer à mi-scénario.

Est-ce nécessaire ?

Les récits écrits par Howard débutent souvent "entre deux eaux", alors que l'action est imminente, et se concluent au terme d'une confrontation finale. La maxime de nombreux écrivains, *démarrer à la bourre et boucler vite*, plonge d'emblée le lecteur dans l'ambiance du récit. Cela vaut aussi dans le cadre ludique, surtout lorsqu'il s'agit d'improviser. Le MJ a tout intérêt à brosser un bref résumé des événements sans grand enjeu qui ont conduit à la situation présente. Le *roleplay* en plein marché n'apporte pas grand-chose, pas plus que les voyages monotones d'un point à un autre.

Si, en revanche, c'est un incident précis qui met le feu aux poudres, pourquoi ne pas y inclure les PJ ? Démarrer une aventure tambour battant, mettre d'emblée vos joueurs sur la sellette, leur permet de se couler plus naturellement dans leur personnage. Une fois encore, il suffit de se replonger dans la saga Conan pour prendre conscience de l'art consommé que met Howard à camper le décor : au sortir d'une bataille (*La fille du géant du gel, La citadelle écarlate*), en embuscade dans la salle de dessin d'un noble (*Le colosse noir*), à l'instant même où un danger potentiel survient en pleine nature (*Xuthal la crépusculaire et Les clous rouges*), en train d'embarquer sur un navire (*La reine de la Côte noire ou Le bassin de l'homme noir*), fondant sur un ennemi qui fait l'objet d'un serment de vengeance (*Chimères de fer dans la clarté lunaire*), alors qu'arrivent les gardes en plein cambriolage (*Le dieu dans le sarcophage*), voire talonné par une horde de sauvages (*Le maraudeur noir*).

L'essentiel est que l'aventure démarre au moment le plus propice selon la personnalité des joueurs et leur style de jeu, mais dans bien des cas, proposer un défi immédiat et/ou un but précis à accomplir constitue l'amorce idéale.

Où on est, déjà ?

La saga Conan est parsemée de références et de ressources historiques qui donnent de l'épaisseur à l'univers fictionnel inventé par Howard, laissant au lecteur le soin de " boucher les trous" avec leurs propres connaissances du sujet. Faites de même ! Recourez à des noms de lieu ou de culture historique aussi souvent que possible et piochez allègrement dans le vernis culturel associé. La page 204 du *Chapitre 8 : Le monde hyborien* dresse la liste des cultures et contrées évoquées par Howard pour bâtir son Âge hyborien. Le MJ dispose ainsi de références commodes et trouvera aisément, s'il le souhaite, de la matière pour peu qu'il cherche.

Quid de l'étrange ?

Howard n'a pas davantage lésiné dès qu'il s'est agi d'ajouter du paranormal à la sauce. L'Âge hyborien est bâti sur les ruines d'époques révolues, riches en mythes farfelus, pseudo-science et alchimie toute-puissante. Il n'existe pas de pendant historique à Yag-Kosha ou à la baguette de foudre de Tolkemec, pas plus qu'au crapaud-démon primordial qu'est Thog. Un scénario CONAN n'hésitera pas à piocher dans l'arsenal surnaturel : monstres d'épouvante, sorciers maléfiques, malédictions, phénomènes étranges et reliques d'un lointain passé sont la matière vivante de ce monde.

Tournez la page...

... suite de la page précédente.

Et l'humain, dans tout ça ?

Si certains aspects parmi les plus mémorables de la saga sont des créatures légendaires qui n'ont parfois rien d'humain, Howard peuplait ses récits d'êtres de chair et de sang. Les liens étroits qui les unissent sont durement mis à l'épreuve. Il s'agit souvent d'histoires de cœur : rivalité sanglante entre Salomé et Taramis ou romance entre Valerius et Ivga dans le même récit, chantage liant Nabonidus et Murilo, passion de Conan envers Bêlit qui fait vœu de ne pas laisser la mort les séparer, sens du devoir de Balthus envers son peuple, amour entre le sorcier Khemsa et Gitara, la servante de la Devi Yasmina, jusqu'au lien maternel qui se noue entre dame Velesa et Tina l'orpheline sur la côte périlleuse du territoire picte.

Le MJ doit connaître les liens qui unissent PNJ et héros (alliés, amis, protecteurs ou ennemis) et les incorporer au maximum dans la trame narrative : la galerie de figurants ainsi constituée relie les PJ au monde qui est le leur, où que puissent les conduire leurs pérégrinations. Si le groupe ne s'est lié avec personne dans une zone donnée, il est conseillé de présenter un réseau de PNJ interconnectés via des relations d'amour, d'amitié, de rivalité, d'allégeance et même de franche inimitié.

Où sont les femmes ?

Les stéréotypes féminins du genre sont la demoiselle en détresse, l'esclave, la souveraine libidineuse et autre caricature du même acabit. Howard, fidèle à son époque, s'est complu dans ce registre en fournissant aux éditeurs, illustrateurs et lecteurs un assortiment complet d'appétissantes créatures. Ce qui ne l'a pas empêché de mettre en avant bon nombre de personnages féminins intéressants, indépendants, maîtresses et parfois rivales de son héros barbare.

Les exemples abondent : Valeria la mercenaire ; Yasmina la forte tête ; Zelata la sorcière ; Bêlit la reine pirate ; Thalis l'opportuniste sensuelle ; Taramis, la reine opiniâtre ; sans compter les personnages annexes comme Olivia, Velesa et Tina. En tant que MJ, n'hésitez pas à inverser les rôles chez vos PNJ dès que cela sert votre récit. Plutôt qu'une gentille reine et un méchant sorcier, l'aventure pourrait mettre en scène un roi conspirateur opposé à une sorcière bienveillante, voire quelque grande prêtresse apparentée à Nabonidus, le Prêtre Rouge, détentrice surprise du vrai pouvoir dans le royaume.

Il importe tout autant de savoir quel type d'expérience ludique plait à vos joueurs : certains favorisent les intrigues de cour et les jeux de pouvoir, d'autres n'ont pour seul souhait de repartir d'un palais avec tout ce qui n'est pas vissé au sol, d'autres encore rêvent d'explorer des ruines antédiluviennes... et de les piller. Souvent, aussi, il est question d'en découdre, quitte à devoir patauger dans les viscères jusqu'à la taille. D'autres, enfin, se satisfont de tout ce qu'on leur propose.

Bonne pioche pour tout le monde ! L'univers de ***Conan*** est un concentré de périls, d'action échevelée et de héros hors du commun qui autorise toutes sortes d'excursions dans des directions très diverses. Une campagne n'a pas vocation à se cantonner à un seul style de jeu. Même si le MJ et ses joueurs sont tous férus de tel type d'expérience ludique, il n'est pas interdit – et même vivement conseillé – de varier les plaisirs. ***Conan*** se prête à tous les styles de jeu. Vous trouverez ci-après une panoplie d'approches. Quitte à en privilégier une par goût commun, maître de jeu et joueurs enrichiront leur immersion dans l'Âge hyborien en explorant toutes les pistes proposées.

Action et conflit

Épées qui s'entrechoquent, ruines qui s'effondrent, ennemis par dizaines et abominations surgies d'une autre dimension : telle est la matière première des scénarios ***Conan***. Les défis rencontrés lors d'un jeu d'action consistent pour l'essentiel dans les ennemis affrontés et autres catastrophes, qu'il s'agisse de monstres issus du fond des âges, de secousses sismiques ou d'une bande d'esclavagistes hyperboréens assoiffés de vengeance.

Toute aventure dans ***Conan*** doit avoir sa part d'affrontement physique. L'adversité ne manque pas : humains intelligents (ou semi-intelligents), bêtes sauvages, rejeton de cauchemar d'une expérience alchimique ancienne ou autre science oubliée, entités surnaturelles – quand ce n'est pas l'environnement lui-même (incendie, inondation, séisme, éléments déchaînés, fournaise ou froid mordant).

Les protagonistes – PJ, PNJ et monstres – se définissent pour une large part par leurs attributs physiques et leur capacité à se battre. Des aspects qu'il convient d'observer à la loupe au moment de bâtir une aventure. S'il est envisageable, de temps à autre, de trouver un terrain d'entente sans croiser le fer, une telle solution a l'inconvénient d'empêcher ceux qui sont versés dans l'art de la négociation armée de faire leurs preuves. Le combat s'impose assez souvent et, parfois, les PJ sont mis sur la défensive ou contraints de fuir. Cette dernière option reste ouverte, même quand il s'agit d'incarner des héros intrépides : Conan lui-même sait reconnaître les batailles perdues d'avance.



Horreur et épouvante

La mécanique de l'intrigue repose sur le phénomène de révélation. Dans les jeux d'horreur, cette révélation vient par bribes incomplètes où il peut être question d'ombres au plus profond d'une forêt ou d'une caverne. Le péril au profil incertain terrifie bien plus que celui qu'on distingue. Cela étant, une menace qui n'apparaît jamais n'en est pas une, tout au plus une nuisance ! Tout l'art consiste à en dévoiler ni trop, ni trop peu. L'information au compte-gouttes dilue la menace ; livrée trop vite, elle ne laisse pas le temps aux personnages joueurs d'avoir des sueurs froides.

La réponse naturelle à la peur est la libération d'énergie, sous forme de panique ou de violence, et les héros de ***Conan*** sont plus enclins à la deuxième option. Il s'agit donc de trouver le bon équilibre entre terreur et action. La saga est source d'inspiration dans ce registre : on pense à Conan explorant les donjons de la citadelle écarlate de Tsothalanti, levant peu à peu le voile de mystère dans *Les dents de Gwahlur*, à la menace sourde que font peser les Pictes dans *Au-delà de la rivière Noire* ou à la tension qui va crescendo dans *Le dieu dans le sarcophage*.

Howard excelle dans l'art d'utiliser la peur comme ressort de l'action. Le MJ doit garder à l'esprit qu'il réussit à susciter l'effroi avec un singe vêtu d'une robe rouge ! Les outils de l'horreur sont simples : silhouettes indistinctes dans le lointain, disparitions mystérieuses, cadavres porteurs d'étranges mutilations (parfois sans rapport avec la cause du décès), bruits bizarres, lieux réputés sûrs où se glisse un intrus silencieux, horribles révélations à propos d'un individu ou d'un lieu, violations de la volonté ou tout autre indice laissant à penser qu'une intelligence maléfique a juré la perte des héros.

Si l'horreur est protéiforme, un sous-genre précis colle idéalement aux scénarios de ***Conan*** : l'horreur-survie ou *survival horror*. Le ressort, ici, c'est qu'il est vain d'espérer s'en sortir, y compris par le recours à la violence. Le destin (forcément funeste) est plus fort que tout, à quoi bon lutter ? Howard débute plus d'un récit par une intrusion dans cette veine narrative. Dans *Xuthal la crépusculaire,* notamment, Conan estime ses chances de survie et envisage même d'occire Natala afin de lui épargner les tourments d'une mort par déshydratation. La crucifixion du Cimmérien dans *Une sorcière viendra au monde* s'apparente à ce registre : Conan, impuissant mais résistant, est à la merci des éléments et meurt à petit feu sous la morsure d'un soleil implacable.

Ce type d'horreur est suscité en limitant l'accès à certaines ressources (cataplasmes, armures, armes), en plaçant les héros en fâcheuse posture (aide extérieure quasi nulle, occasions de repos presque inexistantes) et en leur opposant des monstres implacables. Dans pareil contexte, la peur prend corps à mesure que la confiance diminue et que les ressources s'épuisent. Points de Fatalité et Complications sont les alliés du MJ désireux de susciter l'effroi en faisant pleuvoir ennemis et ennuis.

Intrigues de cour

La politique à l'Âge hyborien est affaire redoutable et comme Conan lui-même, les personnages joueurs tremperont un jour ou l'autre dans quelque complot de palais. Les conspirations sont un objet narratif de premier plan, riche en rebondissements. Un tel scénario, en revanche, nécessite du doigté : présenter de façon convaincante une intrigue politique tordue sans la rendre trop aisément déchiffrable ni tomber dans l'excès de détail n'a rien d'évident. Les PJ



DÉCORS : QUE FERAIT HOWARD ?

Seule l'imagination limite ce qu'il est envisageable d'explorer dans le cadre d'un jeu de rôles. Le décor étant l'environnement dans lequel les rencontres ont lieu, le MJ a tout intérêt à les considérer sous l'angle du spectaculaire ET de la mise en scène tactique. Le champ de bataille sera tour à tour la salle commune d'une auberge ou un vrai champ de bataille, jonché de cadavres encore chauds. À chaque décor sa raison d'être, il n'y a plus qu'à imaginer ce qui s'est passé avant l'arrivée du groupe.

Howard a maintes fois eu recours à des décors spectaculaires, tel ce champ de bataille éclairé par une aurore boréale dans *La fille du géant du gel*, ravines encaissées et grotte mystique du mont Yimsha dans *Le peuple du cercle noir*, Tour de l'Éléphant sertie de pierres précieuses, donjon lugubre de la citadelle écarlate, étrange cité intérieure des Clous rouges et jusqu'à la cité onirique de Dagon ressuscitée par Khosatral Khel.

Il fait sens de se poser quelques questions afin de décider si, oui ou non, le site envisagé convient à une rencontre. Dans le cas de la salle de taverne, comment est-elle meublée ? Grandes tables et bancs ? Niches et sièges de bric et de broc allant du tabouret au demi-tonneau ? Quid de l'éclairage ? Qu'est-ce qui est susceptible de prendre feu ? Pour le champ de bataille : y a-t-il des survivants ? Quelle est la nature du terrain, un champ découvert, un gué, une forêt ? Y a-t-il une ville à proximité, des ruines ? Un détail topographique qui fait du site le lieu propice à une embuscade ?

Les joueurs peuvent aussi contribuer à " peupler" le décor dans la limite du raisonnable : dites oui si l'un d'eux annonce qu'il envisage de recourir à un fût de bière comme arme improvisée, par exemple, ou qu'une section d'enceinte du château assiégé est à deux doigts de s'effondrer.

Autre bonne idée : ajouter du mouvement. Rien de tel qu'un combat à l'arrière d'un chariot qui roule, sur le pont d'un navire en pleine tempête, sur un pont branlant au-dessus d'une rivière ou dans un bâtiment en train de s'écrouler. Un duel à l'épée gagne à se dérouler sur un pont de lianes en piteux état dont chaque planche menace de céder !

L'élément humain (ou non-humain) rentre aussi en compte. Si des PNJ sont dans les parages, connaissent-ils bien la région ? Seront-ils aussi surpris que les héros par une anomalie environnementale ou ont-ils appris à s'en prémunir ?

Le MJ doit se poser toutes ces questions quand il définit un cadre de rencontre avec zones à couvert, obstacles et autres détails topographiques. Ce livre passe en revue toute une série de dangers qu'il est possible de mettre en scène via la réserve de Fatalité. Faire du terrain même un ennemi à vaincre, et des PNJ présents un élément tactique, peut muer un simple décor et quelques lancers de dés une situation de jeu haletante dont les protagonistes reparleront des années plus tard !

de ***Conan***, pris au beau milieu d'un complot ou même instigateurs de celui-ci, auront très certainement à croiser le fer au bout du compte, vider une querelle à coups d'épée étant à maints égards l'issue la plus simple.

S'il souhaite introduire une dimension politique à la campagne, le maître de jeu doit garder deux choses à l'esprit :

- L'intrigue politique étant affaire d'interactions non violentes, les compétences mises en avant sont Intuition, Persuasion et surtout Société plutôt que Mêlée et Armes à distance.
- Un tel scénario nécessite aussi d'enquêter : les héros vont battre le pavé (ou le marbre des palais) à la recherche des conjurés et d'éventuels alliés.

Ce type d'histoire requiert d'avoir pris des notes et une mémoire solide, il s'agit d'avoir en tête qui appartient à quelle faction en toute circonstance. Une intrigue à trois ou quatre factions a sensiblement plus d'intérêt qu'à deux…

"Le Cimmérien fut alors submergé par toute l'horreur de la situation et prit la fuite. Il ne ralentit sa course que lorsque les flèches de Numalia disparurent loin derrière lui, dans l'aube naissante. C'était désormais un cauchemar de penser à Set, et aux enfants de Set qui autrefois régnaient sur la terre et reposent désormais dans leurs cavernes ténébreuses bien en dessous des pyramides noires."

— Le dieu dans le sarcophage

mais gare à la profusion d'intervenants qui peut s'avérer perturbante.

Les Complications prenant la forme d'un faux pas en société et le recours aux points de Fatalité pour générer des révélations malvenues sont des outils précieux pour le MJ en charge d'un tel scénario. Les personnages qui ont la

HOWARD ET LOVECRAFT

Les fans de Howard connaissent souvent l'œuvre de H.P. Lovecraft, créateur du fameux mythe de Cthulhu repris dans maintes œuvres de fiction, films et autres jeux. Les deux auteurs publièrent à la même époque et parfois dans les mêmes revues. Ils s'admiraient mutuellement et développèrent une profonde amitié épistolaire au fil d'une abondante correspondance. Ils s'invitèrent mutuellement à alimenter le monde imaginé par l'autre : on retrouve ainsi des ingrédients howardiens dans l'œuvre de Lovecraft, tel l'ouvrage *Unaussprechliche Kulten* attribué à von Juntz, qui apparaît dans plusieurs nouvelles terrifiantes du maître de Providence. De même, les références au Mythe sont nombreuses dans la préhistoire de l'Âge hyborien. Les deux auteurs avaient plusieurs dieux et monstres en commun, tel Thog, l'horreur indicible de la cité perdue de Xuthal.

Si les deux romanciers ont chacun joué dans la cour de l'autre, leurs approches de l'horreur différaient radicalement et les liens entre Âge hyborien et Mythe de Cthulhu, de simples références. Les protagonistes de Lovecraft sont des érudits, des dilettantes, des scientifiques ou des gens ordinaires happés par le récit. Conan, lui, n'a peur de rien et affronte (presque toujours) les pires abominations avec du bon acier en main et la haine au cœur.

Si elle n'a rien à voir avec Conan, la nouvelle collective *The Challenge from Beyond* ("Le défi de l'au-delà") illustre bien la différence d'approche entre les deux auteurs. Dans ce récit d'effroi coécrit par le gotha des romanciers d'horreur de l'époque, la partie écrite par Lovecraft se termine alors que le héros, confronté à l'indicible, est sur le point de défaillir… pour la troisième fois ! Howard enchaîne : le protagoniste se ressaisit, prend la mesure de la situation et se sent immédiatement d'attaque !

À l'image du Cimmérien, les personnages joueurs de *Conan* ont toujours une chance de survivre aux horreurs d'outre-espace, et même de les blesser. Thog a eu le dessus sur Conan mais celui-ci est parvenu à le repousser, peut-être même à le tuer. L'univers vu par Howard, pour dur qu'il soit, n'est pas aussi désespéré que le Mythe bâti par Lovecraft. L'homme y est certes destiné à retomber dans la sauvagerie au premier prétexte… mais cette même sauvagerie est l'énergie qui lui permet de vaincre ce que les Ténèbres extérieures ont de pire à offrir.

langue bien pendue, que ce soit pour se sortir d'un mauvais pas ou pour irriter l'interlocuteur, sont aussi vulnérables à la parole malencontreuse que le bretteur consommé aux coups de poignard et autres carreaux d'arbalète.

Sorcellerie ancienne

Les exploits des sorciers de légende ont la vie dure. Les cendres de l'Achéron d'antan défient le passage des siècles ; les sorciers de l'Âge hyborien sont toujours en quête des prouesses magiques et scientifiques du temps jadis. Maintes légendes font état d'empires déchus, de monuments jetés à bas et de magie noire. C'est des vestiges de l'ancienne Achéron que sont issus les pouvoirs de pacotille des enchanteurs et alchimistes de bas étage… et la sorcellerie la plus néfaste. À son apogée, la puissance de l'Achéron s'étendait jusqu'au lointain Khitaï. Les démons exigeaient des milliers de sacrifices en échange d'un savoir interdit archivé sur des codex ou parchemins tombés en poussière depuis des lustres – ou en de mauvaises mains. Des trésors qui, pour tout sorcier, sont la promesse de pouvoirs immenses.

Toute campagne reposant sur les trésors perdus de l'Achéron – ou de Lémurie, Valusie ou tout autre royaume oublié – met en scène un sorcier ou quelque entité d'un autre âge indifférente au passage des éons. Ledit sorcier peut être un adversaire, un maître ou même un membre du groupe. Les secrets des époques révolues sont un excellent arc narratif. Une campagne peut avoir pour seul objet la découverte d'une cité perdue ou d'un codex oublié avec, en point d'orgue, la réalisation d'une prophétie ancienne ou d'une terrible malédiction.

Les vallées noires de l'éternité

Howard porte un regard résolument pessimiste sur le monde. L'auteur sous-tend la saga Conan d'allusions relatives à la futilité de l'existence humaine et à sa terrible fragilité face à la suprême indifférence d'un univers infini. L'avènement puis la chute des civilisations, les gloires et les misères de l'espèce humaine y sont vues comme un travail de Sisyphe : une somme d'efforts voués au néant. Tout comme le monde de Kull fut balayé par le Cataclysme, l'Âge hyborien dépeint par Howard se résume à quelques millénaires de progrès qu'une invasion barbare, celle des Pictes, suffit à réduire à néant.

Le MJ peut choisir d'évoquer cette notion de cosmos sans merci, d'indifférence totale du temps qui passe et de futilité des entreprises humaines, par exemple au moyen de flashs à l'image de l'extrait du Phénix sur l'épée ci-contre. Cela peut survenir alors qu'un personnage rêve, prendre la forme d'une image fugace tandis que les héros s'adonnent au vice du lotus à l'occasion d'une phase de repos, ou encore quand les héros font la terrible expérience des abominations surgies des Ténèbres extérieures. Une telle vision peut

aussi avoir sa place lorsqu'un personnage, aux portes de la mort suite à quelque poison ou blessure grave, entrevoit l'indicible au-delà dans ses délires fiévreux. Confronté à ce type de vision, comment va réagir le personnage joueur ? Conan lui-même a tôt fait de se ressaisir. Qu'en sera-t-il pour le groupe ?

"Conan sentit son âme se recroqueviller et commencer à être attirée hors de son corps pour aller se noyer dans ces deux puits jaunâtres d'horreur cosmique brillant d'une lueur spectrale au sein de ce chaos amorphe qui s'agrandissait tout autour de lui, engloutissant toute vie et toute raison. Ces yeux crûrent et devinrent gigantesques, et Conan y entraperçut toutes les horreurs abyssales et blasphématoires qui rôdent aux confins sombres de vides informes et de gouffres nocturnes. Il ouvrit ses lèvres sanglantes pour hurler sa haine et son dégoût, mais seul un râle sec franchit sa gorge."

— Le Phénix sur l'épée

Vestiges d'une science oubliée

Outre la magie antédiluvienne, la poussière du temps recouvre parfois des découvertes scientifiques d'antan tombées dans l'oubli à l'Âge hyborien. Alchimistes et érudits s'efforcent d'exhumer ce savoir ancien à la manière d'enfants jouant dans une bibliothèque immense, bien en peine d'atteindre les volumes perchés sur les rayonnages du haut.

L'ingénierie des énergies telluriques, déjà ancienne à l'Âge thurien de Kull, soit bien avant le cataclysme qui vit sombrer l'Atlantide, se devine dans de très rares ruines à l'architecture époustouflante qui témoigne d'une maîtrise avancée dans maints domaines : métallurgie, hydroponie, chimie, mécanique des fluides, principes de base de l'électricité… On y tombe sur des pièges et appareils fonctionnels, parfois d'aspect flambant neuf, régis par des principes scientifiques oubliés et qui, dans les mains d'un sorcier ou d'un alchimiste, passent aisément pour des objets magiques. Des outils surpuissants mais toujours limités d'une façon ou d'une autre : source d'énergie rarissime ou inconnue, pièces détachées fragiles, quand l'appareil n'est pas tout bonnement intransportable.

N'hésitez pas à présenter ce type d'ingrédient avec modération.

Horizons étranges

Plongés dans un cycle incessant de croissance et de disparition, les pays qui composent le monde de Conan puisent leurs racines dans l'histoire comme dans la mythologie. Howard, qui n'était pas qu'un auteur de sword-and-sorcery, avait pris soin d'ancrer ses récits d'horreur historique dans un réel abondamment documenté. Dans son essai sur l'Âge hyborien, il met l'accent sur l'avènement des civilisations occidentales, plus connues de son lectorat que les cultures plus anciennes du lointain orient. Howard nous livre une histoire de l'humanité déformée, comme reflétée par un miroir de foire : reconnaissable mais travestie. Jusqu'à son Aquilonie – sorte de France médiévale à la sauce Howard – a des accents familiers et étranges à la fois.

Les personnages joueurs, en revanche, ne voient rien d'étrange là-dedans : ils sont chez eux dans leur contrée d'origine, comme tout un chacun. Faire vivre ce mélange détonant, à mi-chemin entre véracité historique et invention, est un autre défi qui attend le maître de jeu. C'est à cette fin que le *Chapitre 8 : le monde hyborien* contient un maximum d'ingrédients de "couleur locale". Le MJ y puisera des éléments factuels mais aussi, voire surtout, ce qui fait l'âme de telle ou telle contrée, avec sa culture et les influences qu'elle subit aux frontières.

Le MJ doit avant tout prendre garde à ce que les personnages joueurs trouvent étrange. Une campagne de Conan aura très certainement pour cadre les royaumes hyboriens ou leurs parages immédiats, soit à peu près le centre de la carte, même s'il est tout à fait concevable de s'aventurer ailleurs. Un ailleurs où, fatalement, les héros auront affaire au surnaturel : le peuple du Cercle noir et ses rites ancestraux, les jungles impénétrables où reposent des royaumes des temps immémoriaux, en bref, tout ce qui est "exotique" aux yeux de héros originaires d'Aquilonie, de Némédie ou de Koth. Frisson garanti !

Howard surprend et ravit le lecteur en faisant sortir le récit du cadre convenu qu'est l'Europe occidentale. Il n'hésite pas à plonger Conan en territoire inconnu, loin de ses repères culturels. Le Cimmérien fait presque figure de touriste de l'Âge hyborien. Curieux de tout, il découvre des odeurs, des saveurs, des vices et des dangers… dont le moindre n'est pas l'incompréhension mutuelle ! Fidèle à cet esprit, le MJ pourra confronter ses joueurs à l'inconnu, soit en s'appuyant sur cet ouvrage, soit en leur faisant découvrir des territoires non décrits par Howard. De cette manière, même des joueurs qui connaissent bien la saga du Cimmérien seront dépaysés.

LES PERSONNAGES JOUEURS

Le monde de ***Conan*** regorge de trésors aptes à satisfaire tous les goûts, du sublime au moins avouable, et il n'est pas rare qu'un groupe soit composé d'individus aux motivations très diverses. La mécanique de l'Héroïsme permet de cimenter l'équipe, mais quelles sont les raisons qui les ont poussés à unir leurs forces ? Contrairement à nombre de cadres de *fantasy*, l'univers conçu par Howard incite rarement les héros à faire cause commune contre le mal au nom de la lumière. Sauver le monde relève plus de l'effet secondaire : les protagonistes s'affairent surtout à sauver leur peau. Les parangons de vertu se font rares à l'Âge hyborien.

Cette donnée en tête, le maître de jeu doit se creuser la cervelle pour que des PJ motivés par des objectifs personnels – et parfois contradictoires – restent soudés. Les sections ci-après passent en revue plusieurs motifs de former un groupe, durable si possible. Vagabonds en mal de compagnie agréable et cherchant la sécurité dans le nombre ; brigands itinérants décidés à s'emparer d'un territoire de chasse ; soldats d'une armée en mouvement ; pirates d'un même équipage en quête de butin ; éclaireurs en lisière d'une frontière hostile ; tous ces profils s'inscrivent dans la lignée howardienne et fournissent l'occasion de vivre plusieurs aventures ensemble. Conan lui-même a parfois fait partie de pareilles bandes… sans parler de toutes les occasions, dans les pans non documentés de sa vie, où le Cimmérien a pu faire un bout de route accompagné.

"Ce n'est pas une ville, mais son fantôme, qui s'offrit à leur regard lorsqu'ils contournèrent une langue de terre recouverte par la jungle et glissèrent vers le rivage incurvé. Des roseaux et des herbes fluviales luxuriantes poussaient entre les pierres des jetées disloquées et entre les pavés brisés, vestiges de rues, de vastes places et de grandes cours. Excepté du côté de la rivière, la jungle avait tout envahi, se glissant insidieusement, dissimulant sous un vert vénéneux des colonnes écroulées et des murs en ruine. Çà et là des tours se découpaient sur le ciel du matin, s'inclinant dangereusement, menaçant de s'effondrer à tout moment. Des piliers brisés saillaient parmi les constructions éboulées. Au centre de la ville, une pyramide de marbre se dressait sur une place, couronnée par une mince colonne. Au faîte de celle-ci était assis ou accroupi quelque chose que Conan prit d'abord pour une statue jusqu'à ce que ses yeux exercés décèlent de la vie dans cette forme."

— La reine de la côte Noire

AVENTURIERS ITINÉRANTS

Le nomade est une figure iconique de Conan. Barbares cherchant à découvrir la civilisation ou parias chassés des villes, les vagabonds forment souvent des groupes éclectiques. Une telle bande, réunie par le hasard des routes, est apte à tout entreprendre et restera soudée tant qu'il y a du profit à tirer d'un tel compagnonnage. C'est ainsi que Conan vit l'essentiel de son existence, passant d'une phase à l'autre, traversant les frontières, avide d'horizons nouveaux et d'expériences inédites. Sa vision de l'après-vie est d'une absolue noirceur. Mais alors que leur culture poussait maints Cimmériens à l'apathie, Conan décide de vivre sa vie pleinement avant d'être avalé par le néant.

Qu'ils arpentent des étendues sauvages ou fendent la foule d'une cité populeuse, des héros vagabonds ne manqueront jamais d'occasions d'aventure. Une bourse dérobée conduit à une guilde de voleurs ; un bête objet trouvé dans le caniveau s'avère être une précieuse relique que plusieurs factions tueraient pour s'approprier. Des héros vagabonds seront parfois embauchés pour partir à l'aventure. En d'autres occasions, l'occasion d'en découdre leur tombera dessus. Les itinérants sont employés pour diverses raisons : inconnus, ils peuvent faire office de gros bras commodes, et pour les mêmes raisons, on les enverra au casse-pipe visiter ce sanctuaire noir que tout le monde, en ville, sait être maudit. Des quidams riches ou pauvres leur confieront diverses besognes – livraison de marchandise illicite, enquête à propos de la disparition d'une figure politique… ou liquidation de ce même politicien. Des vagabonds étant par nature quantité négligeable, personne ne se souciera qu'ils fassent les frais d'une telle opération. Rares sont les riches qui soient dignes de confiance dans les récits de Howard. Ils sont souvent plus enclins à trahir des "moins que rien".

Les vagabonds de l'Âge hyborien n'ont en résumé pas à craindre le sous-emploi. Les missions qu'on leur confie sont souvent dangereuses, parfois illégales et presque toujours à rebondissements. La voie du vagabondage est un cadre idéal pour des sessions de ***Conan*** : elle autorise tous les profils, toutes les mises en situation et tous les horizons car quoi qu'il arrive, les PJ tomberont dans de sales draps ! En outre, allant de déconvenue en mauvais payeur, de tels héros ont toujours besoin d'argent.

Les inconvénients d'un tel cadre sont l'autre face d'une même pièce : une bande hétéroclite aura du mal à se souder sur la durée. MJ et joueurs ont tout intérêt à réfléchir à l'avance à des liens forts, susceptibles d'unir les personnages quoi qu'il arrive. Membres d'une même famille, anciens

amants, anciens combattants lors d'une guerre de succession kothienne, tout est possible. La voie royale reste le groupe qui débute comme voleurs de bas étage, évolue vers le statut de seigneur de guerre puis brigue un trône au fil d'une longue errance jalonnée de bonnes fortunes et autres coups du sort.



LA TROUPE

Mercenaires au sein d'une compagnie libre, nobles sans le sou dans la troupe des Aventuriers de Némédie, chevaliers de Poitain inféodés au roi d'Aquilonie, archers bossoniens au service de l'un ou l'autre des cent tyrans assoiffés de pouvoir d'un royaume frontalier : voici quelques-unes des armées où des PJ trouveront matière à se battre, à gagner leur vie, à se faire des amis et des ennemis.

Conan servit lui-même dans diverses troupes. Il fut mercenaire, membre du guet dans une ville ou une autre, éclaireur à la frontière picte. L'armée – grâce à la structure qu'elle offre en dépit de ce même cadre rigoureux – est un excellent moyen de souder le groupe. Les PJ peuvent aussi former une petite troupe mercenaire qui loue ses services ici ou là. Quoi qu'il en soit, cette vie offre maintes occasions de voyager. Et c'est aussi un biais idéal pour faire découvrir ***Conan*** à des novices.

La troupe obéit aux ordres… au moins au début de la partie. Le MJ est de ce fait libre d'envoyer les PJ où il le souhaite. Aux avant-postes d'une armée en campagne, par exemple, avec pour mission d'espionner l'ennemi. Ce type d'activité se prête à un effectif réduit : une escouade trop nombreuse se ferait trop aisément repérer. Des mercenaires peuvent aussi avoir pour mission de collecter des informations dans quelque ville adverse en faisant profil bas avec, à la clef, un scénario d'intrigue où les combats sont rares. Qu'il s'agisse d'explorer les terres sur la rive opposée de la Zaporovska, d'être cantonné dans un fort du désert de Shem alors qu'une attaque est imminente ou de devoir s'engager sur une galère turanienne afin d'endiguer les actes de piraterie en mer de la Vilayet, l'essentiel est de trouver une mission qui fasse sens vis-à-vis du haut commandement. Dans une campagne de vagabonds, le MJ a moins de prise sur les mouvements du groupe et le type d'aventure recherchée. Si les personnages appartiennent à l'armée turanienne, en revanche, ils iront où on leur dit d'aller – au moins au début.

Tout petit groupe spécialisé se prête à être employé comme troupe mercenaire. S'emparer d'une ville par la ruse,

par exemple, peut constituer un cadre de mission. Pénétrer les lignes ennemies, voire s'insinuer dans un bivouac afin de délivrer un noble capturé sont de bons prétextes d'aventure. Sans oublier le paranormal et les bizarreries qu'une troupe mercenaire peut croiser à tout moment à l'Âge hyborien dans le cadre d'une mission d'apparence ordinaire : la tour qu'il s'agit d'investir est une ruine achéronienne où résident des créatures dégénérées, lointains descendants d'une race autrefois sublime. Le noble détenu contre rançon a conclu un pacte avec un démon, ce qui va compliquer la suite des événements. La menace de l'étrange n'est jamais loin ; Conan se trouve souvent confronté à l'horreur alors qu'il pensait accomplir une mission de routine.

Alors que les joueurs auront un jour ou l'autre envie de se dégourdir les jambes et de voir du pays, chaque fois que la campagne s'enlise, le cadre militaire fournit au MJ l'occasion d'amener le groupe où il le souhaite. Ce statut de soldat n'a pas non plus vocation à durer indéfiniment. Une nouvelle aventure débute le jour où les héros sont rendus à la vie civile, parce que l'armée se débande ou qu'ils sont les seuls survivants d'une terrible bataille.

HORS-LA-LOI

Les égouts fétides de Zamora permettent aux ravisseurs de fuir. L'océan de l'ouest est la route privilégiée de l'or ; la vie d'un pirate n'y vaut pas cher. Le trafic maritime est tout aussi dense en mer de Vilayet, dont les rives sont souvent le théâtre de conflits entre nomades du désert et volonté hégémonique de l'empire turanien. Les pillards *kozak* sévissent sur les routes commerciales en plein désert puis s'évanouissent. Le groupe de hors-la-loi, qu'ils sévissent en ville ou sur les grands chemins, constitue un juste milieu propice entre la liberté quasi totale des vagabonds et le cadre plus restrictif de la troupe.

Les hors-la-loi, fidèles à leur titre, s'affranchissent des lois communes au commun des mortels… mais pas de tout code de conduite. Les personnages joueurs peuvent former un groupe fermé ou intégrer une bande plus nombreuse. Dans le premier cas, une promesse de butin et de violence suffit à les lancer à l'aventure. Dans le second, même si c'est le *hetman*, capitaine ou chef qui commande, les héros sont beaucoup plus libres d'accomplir leurs objectifs : personne, après tout, n'a jamais rallié une troupe de brigands pour obéir le petit doigt sur la couture du pantalon…

Les héros peuvent ambitionner de former une guilde citadine puissante ou de former une tribu de brigands apte à rivaliser avec les Zuagirs. Quoi qu'il en soit, le MJ contrôle un peu la situation tout en offrant une vraie latitude aux joueurs. Il s'agit là encore d'un style de vie (et de jeu) très proche de la saga Conan et du monde concerné.

SOLDAT : QUE FERAIT HOWARD ?

Si Conan s'est installé quelque part à un moment ou à un autre, Howard en a rarement fait état dans la saga. Souvent solitaire, le Cimmérien n'en a pas moins passé de longues années dans l'armée, tour à tour simple soldat, capitaine, mercenaire, allant jusqu'au désert de Stygie ou à la bordure du territoire picte, croisant le fer dans les Royaumes Frontaliers ou aussi loin qu'en Turan, voire au-delà. Les forces armées sont l'idéal pour faire aller les héros d'un point à un autre.

La troupe va où doit avoir lieu la prochaine guerre, où une caravane marchande a besoin de protection, où le roi de Khoran s'insurge contre le joug turannien. Le maître de jeu est libre de mettre en scène les voyages auxquels Howard, pour sa part, consacrait rarement plus d'un paragraphe. Attachés aux mouvements d'une armée, en tant que soldats ou supplétifs, les personnages joueurs vont sans encombre d'une aventure à l'autre. Ils échappent aux rencontres aléatoires en cours de route et n'ont pas à se soucier du ravitaillement tant que le régiment est préservé.

La section relative à l'Entretien (page 290) traite des règles afférentes à ce qui se passe entre deux aventures. Celles-ci s'adaptent facilement à la vie militaire. Au MJ de se rappeler que dans un jeu qui fait la part belle au rythme, tout ce qui est terne doit disparaître. Howard n'a pas daigné l'écrire ? Vos joueurs ne voudront pas en entendre parler ! Privilégiez la grande bataille, pas la longue route pour y parvenir. Sauf, bien entendu, si un événement intéressant se déroule en cours de route.

PIRATES

La campagne de piraterie a beaucoup à offrir en termes de *roleplay*. Les héros sont-ils leurs propres maîtres ? Simples membres d'un équipage pirate ? Apparentés à la Fraternité Rouge ou frères de la Côte noire indépendants ? Quelle mer de l'Âge hyborien écument-ils ? À moins qu'ils soient appointés par quelque souverain pour harceler la flotte des nations rivales en tant que corsaires… Quelle que soit l'option retenue, la vie à bord est un cadre idéal (quoique parfois restrictif) pour envisager une campagne au long cours avec PNJ hauts en couleurs et thématique récurrente.

Le maître de jeu est invité à se demander si les personnages débutent en tant que pirates ou s'ils le deviennent quand leur navire marchand est pris d'assaut, voire coulé, par des pirates. Auquel cas ils ont le choix entre intégrer la bande ou dériver à bord d'une chaloupe. Conan lui-même s'est retrouvé sur un navire pirate dont

il est rapidement devenu capitaine. Des PJ taillés dans la même étoffe pourraient suivre cette voie.

La campagne pirate offre alors une vaste gamme d'aventures possibles : cela va de l'abordage classique en haute mer aux raids sanglants sur les bourgades côtières, en quête d'or, de butin, d'otages et autres. Les rivalités entre équipages et capitaines peuvent donner lieu à des règlements de compte, en mer comme sur la terre ferme. Fête et bagarre sont de mise à chaque escale ; également au programme, la recherche de trésors engloutis dans les cales d'un loup de mer malchanceux, le combat naval contre les bâtiments de guerre dépêchés par les nations victimes du pillage en haute mer, la fuite éperdue face aux armadas invincibles…

Et il ne s'agit là que des épisodes les plus convenus. Dans la saga Conan, la piraterie est souvent prétexte à des épisodes parmi les plus étranges de la vie du Cimmérien. Il arrive à des pirates de tomber sur une cité perdue ou un temple peuplé de créatures surnaturelles, de mettre au jour quelque trésor fabuleux ou vestige d'une civilisation qu'il aurait mieux valu laisser enfouie sous les sables du temps. Les capitaines pirates courent souvent après plus que du butin ordinaire, n'hésitant pas à traverser les mers, à remonter le cours de rivières anonymes, à se risquer dans l'inconnu. Un groupe de PJ pirates pourra ainsi se retrouver en possession d'une carte presque indéchiffrable, promesse de richesses insoupçonnées – à moins qu'il s'agisse d'un objet ou d'une personne que convoite la marine d'une nation ennemie.

AUTRES RASSEMBLEMENTS

Les styles de campagne susmentionnés ne couvrent pas tout le champ des possibles, loin de là. Le MJ et joueurs peuvent décider que les personnages sont tous issus d'un même clan du Nord, ou peut-être des esclaves en fuite cherchant à rallier l'Hyperborée. Ou bien les plus proches compagnons de quelque PNJ important, par exemple un noble en passe de devenir roi.



– Un navire et un équipage, je n'en demande pas plus. Dès que j'aurai mis le pied sur ce pont, j'aurai un navire, et dès que j'aurai atteint les Barachas, j'aurai un équipage. Les jeunes hommes de la Fraternité Rouge ont très envie de naviguer avec moi, car je les mène toujours là où le butin est exceptionnel. Et dès que je vous aurai déposées, toi et la petite, sur les côtes zingaréennes, je montrerai à ces chiens ce que piller veut dire ! Non, non, ne me remercie pas ! Que représentent ces quelques gemmes pour moi, alors que tous les trésors des mers du Sud n'attendent que moi ?

— Conan, Le Maraudeur noir

LA VIE ENTRE DEUX AVENTURES

Howard explique en creux que Conan se livre à diverses activités sur lesquelles il n'est pas nécessaire de s'étendre à divers stades de sa carrière, ou entre deux aventures. Il lui faut se loger, manger tous les jours, réparer son armure, remplacer une arme brisée ; en bref, traiter des problèmes du quotidien auxquels le lectorat cherchait précisément à oublier en dévorant sa prose. Aucun personnage joueur ne peut passer tout son temps sur la brèche, à livrer bataille aux quatre coins du monde connu. Le plus actif ou ambitieux a besoin de souffler au terme d'une quête harassante et beaucoup n'ont qu'une hâte : dépenser cet or durement gagné en bonne chère et galante compagnie.

Ainsi tourne la roue entre aventures et repos bien mérité ; les héros reviennent parfois les poches lourdes d'un or qu'ils ont tôt fait de dépenser de retour à la civilisation. Au cours de la phase de Repos, les aventuriers voient leurs exploits chantés par les bardes, leur réputation enfler, ce qui ne manque pas de les conduire à d'autres aventures – qu'ils le veuillent ou non. Sans le sou après des semaines de débauche, saignés à blanc par les vide-gousset, embauchés par quelque noble influent pour mener une mission dangereuse ou simplement lassés par l'inaction, les héros finissent invariablement par retrouver la voie du péril.

REPOS

La phase appelée Repos couvre toutes les activités que les PJ entreprennent pendant les jours, semaines ou mois de pause entre deux sessions. L'intermède permet aux héros de se détendre, de se remettre d'un périple éprouvant et de cueillir les fruits d'un dur labeur – ne serait-ce qu'en vidant un tonnelet de vin en douteuse compagnie ! Les personnages peuvent aussi conspirer et faire des achats extravagants à

MISE EN SITUATION : QUE FERAIT HOWARD ?

Dans l'œuvre de Howard, les mises en situation abordées dans le présent chapitre n'ont guère leur place tant Conan est d'emblée plongé au cœur de l'action. L'auteur voyait les emplois tenus par le Cimmérien comme de simples prétextes à l'aventure qu'il avait en tête. Fort peu de pages sont consacrées à son quotidien de mercenaire, voleur, brigand, pirate ou toute autre occupation. Quelques exemples :

- L'une des nouvelles où Conan exerce comme mercenaire débute alors qu'il est l'un des rares survivants de la troupe et qu'il fuit vers la mer.
- Il grimpe à bord d'un navire pirate alors que son propre bateau sombre mais débarque rapidement sur une île mystérieuse où l'équipage est confronté aux survivants d'une race ancienne.
- Pris dans une querelle intestine au Nordheim, Conan débute le récit alors que tout le monde ou presque est mort autour de lui et succombe à un piège de séduction surnaturelle.
- Conan, venu voler dans un musée pour le compte d'un commanditaire, se retrouve enfermé dans une pièce avec un meurtre à résoudre.
-
- Lors d'un récit haletant à la frontière et alors qu'il a des centaines de Pictes à ses trousses, Conan prend part à une chasse au trésor, est victime d'une malédiction ancienne et se retrouve harcelé par une entité démoniaque.
- Le barbare pose une question dans une taverne à propos d'un gros coup… et est bien vite confronté à une créature surgie du fond des âges et d'une autre dimension..

Rares sont les "jobs" contraignants dans la carrière du Cimmérien, et dans CONAN, le cadre initial des personnages joueurs – qu'il s'agisse de leur carrière ou de leur emploi actuel – ne doit limiter en rien les aventures qu'ils vont vivre. Les carrières n'existent que pour mieux répartir les rôles au sein du groupe et esquisser les contours de la campagne.

Une campagne sur le thème mercenaire, par exemple, n'a pas vocation à proposer que des aventures militaires : la sorcellerie y est bienvenue, tout comme les horreurs du Mythe ou tout autre ingrédient qui peut vous venir.

Panachez les genres tous azimuts ! Howard ne s'en est jamais privé.

l'occasion d'un Repos. Si le maître de jeu a le dernier mot sur ces activités, l'occasion est belle de prendre du recul et de laisser les joueurs mener les débats.

Le Repos conclut d'ordinaire une aventure et est propice à fournir du matériau à la suivante. Le MJ a tout intérêt à piocher des idées d'amorce dans ce que font les héros lors du Repos en prenant note des réussites, échecs, événements et PNJ rencontrés, ainsi que de la réputation qu'ils créent ou modifient. Il contribue ainsi à générer un climat de continuité plus soutenu que lorsque les joueurs enchaînent des scénarios déconnectés les uns des autres. Que la campagne soit sous-tendue par un arc narratif ou livrée par épisodes distincts, y insérer des éléments piochés dans l'entrejeu permet au monde d'apparaître plus vivant.

Le Repos dure en général une semaine minimum, parfois plusieurs mois. Et pourquoi pas beaucoup plus longtemps : tel héros fatigué prend sa retraite pour retrouver le frisson des combats quelques années plus tard. Au début d'une phase de Repos, les joueurs doivent décider si leurs personnages passent l'intermède ensemble ou séparément. Cette décision prise, les joueurs choisissent à tour de rôle de ce que fait leur héros puis déterminent comment cela se passe. En outre, ils ont des points d'expérience à dépenser pour affûter leurs compétences. Ce ne sera pas du luxe lors des mésaventures à venir…



Le groupe reste ensemble

Un groupe soudé, ou qui ne souffle qu'une courte période, peut choisir de rester ensemble durant la phase de Repos. S'il est parfois compliqué de faire bon accueil à tout un groupe de héros dans un bourg modeste, les ennuis que ce même groupe peut s'attirer seront plus faciles à affronter ensemble que séparés. Beaucoup de groupes se divisent rapidement lors de la phase de Repos, ce qui donne d'autant plus de fil à retordre au MJ.

Le groupe se dissout temporairement

Pour les pauses plus longues, ou si le groupe manque de lien, il reste l'option de se séparer entre deux aventures. L'attitude correspond davantage aux héros en quête de gloire et de fortune qui, en retour, courent le risque d'être isolés quand les ennuis se présentent. Séparés, les PJ restent néanmoins en contact et se retrouvent dès que l'argent manque ou que retentit l'appel de l'aventure.

Réunir le groupe

Si les joueurs le souhaitent, le MJ peut organiser des aventures pour une partie des héros, voire en solo, quitte à jongler d'une situation à l'autre tandis que chacun (ou chaque sous-groupe) suit sa voie. Chaque joueur a ainsi la chance de briller. De telles sessions permettent de fournir à chacun l'occasion de se mettre en valeur lors d'une aventure plus courte et plus simple. Pas forcément très "sérieuse", et pourquoi pas entièrement jouée sans lancer de dés.

RICHES OU PAUVRES : QUE FERAIT HOWARD ?

Le cycle aventure-repos fait écho à dessein aux hauts et aux bas des scènes d'action et aux revers de fortune en cours de partie. Le genre sword-and-sorcery se complait dans les extrêmes : les héros sont riches un temps, fauchés au chapitre qui suit. Tantôt fourbus, écorchés et presque morts, l'instant suivant remis à flot par une rasade de vin opportune et prêts à affronter la nouvelle vague adverse ! Conan lui-même fait peu de cas lorsqu'il perd tout, un jour général à la tête d'une puissante armée, le lendemain éclaireur frontalier ne possédant que ce qu'il a sur le dos. Car même alors, il sait qu'un destin hors normes l'attend au détour du chemin.

Cette structure se retrouve dans tout le jeu et au fil des campagnes. Le thème des hauts et des bas doit ressortir dans la mécanique des sessions. S'il n'en est jamais question directement autour de la table, les joueurs assimilent inconsciemment ces structures sous-jacentes.

Charge au MJ de trouver une conclusion qui permette à tous de se réunir, prêts à retrouver les chemins de l'aventure commune… quitte, d'ailleurs, à enchaîner immédiatement sur une scène d'action.



Destination

Les personnages joueurs sont libres de prendre du Repos où et quand ils le souhaitent même si, d'évidence, la route doit les mener à terme à pied d'œuvre pour l'aventure suivante. Une autre solution consiste à ce que ce soit l'aventure qui vienne à eux à l'improviste.

Prenons l'exemple de la crapule némédienne incarnée par Samantha, Athala, qui décide de se rendre à Zamora la Maudite depuis la ville turanienne d'Agraphur, en bordure de la mer de Vilayet : là-bas, paraît-il, un joyau fabuleux n'attendrait qu'à être cueilli. Samantha songe que sa prochaine aventure l'attend à Zamora. Le maître de jeu, quant à lui, souhaite pimenter la campagne avec une touche de piraterie. En faisant route vers le nord, Athala tombe sur un noble malchanceux nommé Lucian. Une chose en amenant une autre, Athala, héroïne présumée, est faite prisonnière par des pirates alors qu'elle tente de venir en aide au dilettante. Sa prochaine aventure débute pour de bon : Athala va devoir trouver le moyen de se libérer pour, un jour, gagner Zamora la Maudite.

ENTRETIEN

La vie d'aventurier – cambriolage, emploi mercenaire, brigandage ou piraterie, parmi d'autres passe-temps – n'ayant pas grand-chose de respectable, la trésorerie qui en découle est, par essence, de nature volatile. Un PJ qui souhaite maintenir un certain niveau de vie en ville doit tout payer rubis sur l'ongle, ce qui vaut surtout pour les héros bien nés habitués aux draps de soie et aux vins fins. Ces dépenses ont un nom : **Entretien**.

L'Entretien ne couvre pas que le gîte et le couvert. Il représente tout ce qui permet à un personnage de maintenir son rang. Cela permet à un héros d'accomplir les tâches du quotidien – nettoyage des armes, réparation de l'armure, sessions d'entraînement, plein de fournitures diverses et de munitions.

Au début du Repos, tous les PJ dépensent de l'Or à hauteur de 3 + le Rang social du personnage, auquel on retranche sa valeur de Renommée : chaque niveau de renommée réduit le coût d'entretien de 1 (ou augmente celui-ci si la renommée du PJ est négative). Un résultat inférieur à zéro se traduit par zéro dépense. S'il est techniquement possible pour un héros de survivre sans sortir un sou de sa poche, il n'en tire aucun profit sauf s'il entreprend d'autres actions.

En règle générale, l'Entretien est affaire de routine sauf lorsque le héros n'a pas les fonds nécessaires. Auquel cas il paie ce qu'il peut puis, pour toute la durée de l'aventure suivante, il verra la difficulté de tous ses tests de Commandement, Persuasion et Société augmenter d'un rang par Or manquant au moment d'acquitter le coût d'entretien. Ce malus reflète l'effet du déclassement sur le héros en termes de confiance en soi.

Dès qu'il s'est acquitté de tout ou partie de la somme demandée, le héros peut dépenser les points d'expérience acquis (cf. *Points d'expérience*, en page 299). Le personnage joueur voit en outre se dissiper les effets de la Fatigue et du Désespoir : se prélasser suffit à surmonter ces problèmes. Ceci est fait avant que le PJ s'adonne à toute forme d'activité (cf. *Activités*, ci-dessous).

L'Entretien, enfin, présuppose que le héros entamera la session suivante avec le plein de munitions, vivres et le matériel manquant réparé ou remplacé.

L'Entretien permet pour l'essentiel aux PJ de disposer du même équipement d'une session à l'autre sans avoir à se soucier de détails d'intendance.

ACTIVITÉS

Maintes possibilités s'offrent aux personnages pendant la phase de repos, allant de la débauche à la piété. Le lotus noir, selon les variétés, ne peut-il pas engendrer illumination ou simple volupté ? Chaque PJ décide de ce qu'il envisage à chaque Repos. La nature exacte de l'activité est susceptible de varier selon le lieu : un groupe en quête de protecteur, par exemple, ne rencontrera pas le même dans une ville ou un village. Chaque activité coûte un certain montant.

Le temps nécessaire n'est pas indiqué, c'est au MJ et à ses joueurs de déterminer une durée raisonnable. On partira cependant du principe qu'un Or correspond plus ou moins à une journée.

Dans les limites (flexibles) des activités et des tableaux *Événements de Repos* et *Ennuis*, chaque joueur est libre de raconter la façon dont se déroule l'activité, en s'abstenant de narrer ce qui mérite d'être l'objet d'une scène. Lesdits événements, choisis par le MJ, constituent une aventure à part entière. Celui-ci peut à tout moment interrompre le récit du joueur pour lui proposer une amorce d'aventure.

Une méthode narrative, pour ce type d'intermède aventureux, peut consister à procéder par mail. Le MJ demande à chaque joueur de rédiger, si possible avec les mots propres au personnage, ce qu'il envisage pour l'intersession. Il peut ajouter ce qu'il estime pertinent, quitte à livrer sa réponse en début de séance suivante en ayant pris soin de prévoir une mini-aventure dans le cadre de la phase de Repos.

Le rang social d'Athala est de 1. Sa Renommée étant de 3, son coût d'entretien est égal à 1 (3+1−3 = 1). Il lui suffit donc de dépenser 1 Or par période de Repos pour maintenir son niveau de vie. Si cette dépense est hors de portée, elle apprendra à vivre à la dure…

Dans le Maul, ils pouvaient s'en donner à cœur joie et vociférer comme bon leur semblait, car les honnêtes gens évitaient ces parages ; les gardes, grassement soudoyés à coups de pièces crasseuses, ne venaient pas se mêler de leurs amusements. Des fêtards ivres rugissaient et titubaient le long des rues tortueuses et sans pavés, jonchées de détritus et émaillées de flaques d'eau stagnante. L'acier étincelait dans les recoins sombres où des loups traquaient d'autres loups ; les rires stridents de femmes fusaient des ténèbres, mais on entendait aussi des bruits de lutte et de bousculades. Le spectacle était illuminé à la lueur blafarde des torches filtrant à travers les vitres cassées et les portes grandes ouvertes, d'où s'échappaient par rafales des relents de vin et de sueur âcre, les bruits de chopes, de poings martelant des tables grossières, et des bribes de chansons paillardes.

— La Tour de l'Éléphant

Rencontrer un protecteur

Les protecteurs sont en général des personnages connus et influents qui peuvent, de temps à autre, offrir à un PJ ou à tout le groupe mission, soutien ou conseil. Ce type de PNJ n'est pas à confondre avec l'esprit protecteur de la sorcellerie même s'il peut s'agir du même individu. Les PJ peuvent décider d'en rencontrer un lors d'une phase de Repos à condition d'être réunis au même endroit. Les héros sont libres d'avoir plusieurs protecteurs en même temps, chacun posant ses conditions et ayant ses propres objectifs.

La première étape consiste à en dénicher un. Certains protecteurs sont intégrés à la trame narrative par le MJ mais ça n'empêche pas les héros d'en chercher un autre pour la somme de 10 Or – mélange de pots-de-vin et rendez-vous à répétition avec divers subordonnés et intermédiaires. La somme est réduite de 1 Or pour chaque rang de Renommée du PJ sauf en cas de Renommée négative, auquel cas le coût augmente dans la même proportion. Le rang social diminue lui aussi le coût d'un Or par rang.

Rencontrer ce même protecteur coûte 5 Or supplémentaires : le PJ fait jouer sa réputation, brosse certains contacts dans le sens du poil, leur paie à boire, etc. Les mêmes modificateurs de Renommée et de rang social s'appliquent. Il est même possible que cette opération soit profitable au PJ pour peu qu'il jouisse d'une renommée et d'un statut social élevés.

Quoi qu'il en soit, la rencontre avec un protecteur doit déboucher à terme sur des péripéties plus lucratives, intéressantes dans l'optique des objectifs personnels ou permettant au héros d'accéder à quelque ressource nouvelle. Comme noté plus haut, les esprits protecteurs entrent dans cette même catégorie d'interaction mais le MJ peut décider qu'il est plus onéreux de rencontrer un tel personnage ou que cela nécessite d'en passer par une phase active de jeu. Si un PJ sorcier n'a, en règle générale, rien à payer pour rencontrer son esprit protecteur, certaines circonstances peuvent entraîner un coût.

L'inconvénient majeur d'un tel protecteur, c'est bien entendu qu'il a ses objectifs propres, ce qui s'accompagne très souvent d'ennemis à la hauteur de l'enjeu. Quand les PJ s'associent avec un protecteur, ses ennemis deviennent les leurs. Les coûts ou effets mécaniques sont accessoires : l'essentiel de cette relation est du domaine narratif, la vocation principale d'un tel PNJ consiste à proposer des aventures au groupe.

Commercer

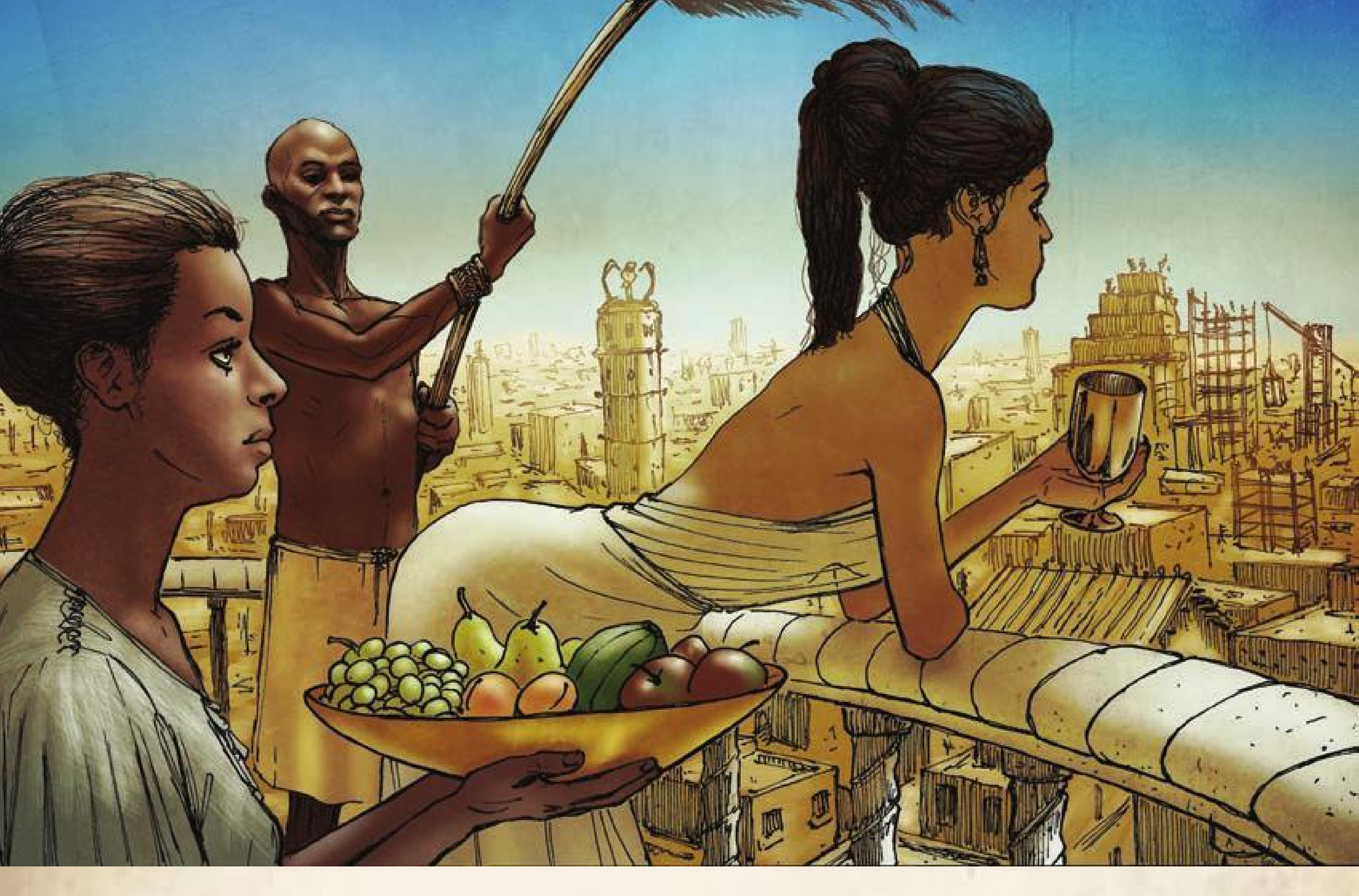
Si l'Entretien assure l'approvisionnement en fournitures quotidiennes, obtenir un objet nouveau – une épée en acier akbitanien incassable, une puissante monture aquilonienne, une nouvelle armure, etc. – nécessite plus de temps et d'efforts. Il faut des heures, voire des jours, pour trouver le marchand adéquat, et parfois plusieurs jours supplémentaires si la marchandise n'est pas disponible tout de suite. Le MJ peut se contenter de fixer un tarif qu'acquitte le personnage ou en passer par le processus décrit en page 135, au paragraphe *Trouver et acheter des objets*. La vente du butin excédentaire est couverte page 136 (paragraphe *Vendre*).

REPOS ET TESTS DE COMPÉTENCE

Pendant la phase de Repos, la plupart des activités se déroulent sans faire rouler les dés : il n'y a rien à accomplir d'aussi difficile que lors d'une aventure. Les rares situations qui font exception méritent quelques précisions.

Primo, le Repos ayant lieu entre deux aventures, tout ce qui ajoute à la réserve de Fatalité (complications, achat de dés bonus, etc.) augmente la réserve dont dispose le MJ au début de l'aventure suivante.

Secundo, toute Complication qui n'ajoute pas de points de Fatalité prend effet pendant le Repos. Le MJ peut, par défaut, considérer que le héros concerné perd ou se faire chiper un Or par Complication de ce type… même s'il est plus amusant d'échafauder une embûche future consécutive à la bourde du héros.



Jeux d'argent

Quand ils ne jouent pas leur peau, les héros howardiens jouent souvent jusqu'à leur dernier sou. Jeux de hasard et autres paris sur des combats sanglants font partie intégrante de la vie des mercenaires, voleurs, chasseurs de trésors et aventuriers de tout poil. Si tous les personnages ne sont pas forcément joueurs dans l'âme, perdre au jeu est un moyen comme un autre de gaspiller ses ressources entre deux exploits. Quel que soit le jeu d'argent choisi, le procédé est le même : le personnage lance 1 pour chaque Or misé. La mise est dépensée et le total des dés indique l'opération réalisée par le héros : gain, perte ou jeu à somme nulle, exprimé en Or.

Un PJ qui choisit de tricher à un jeu d'argent ajoute un +1 supplémentaire au total de chaque Effet obtenu, mais si le nombre d'Effets est égal ou supérieur à l'Expertise en Vol du personnage, celui-ci est pris sur le fait et perd tout l'Or dépensé. Se faire pincer peut rapidement mener à une Complication ou à une aventure annexe ou, à tout le moins, créer une sale réputation qui empêchera le PJ de rejouer dans les parages.

Ce système ne couvre pas une seule manche mais toute une session avec mises successives, profits et pertes. Si le MJ et le joueur concerné souhaitent émuler l'expérience à l'aide d'un jeu annexe quelconque, ceci doit avoir lieu lors de la session, pas pendant le Repos.

Rumeurs

Certains retournent en ville raconter leur histoire, d'autres sont avides de récits épiques entre héros et félons, qu'il s'agisse d'exploits du coin de la rue ou du bout du monde. Tendre l'oreille aux ragots est un excellent moyen d'apprendre qui a des vues sur quoi, de glaner quelques secrets mal gardés et de trouver un boulot dangereux et grassement payé. C'est en sachant tendre l'oreille que les héros futés saisissent leur destin à pleines mains.

Dans toute localité, surtout sur les marchés et dans les tavernes, on peut glaner maints ragots et nouvelles ainsi qu'entendre des histoires plus ou moins véridiques. Il arrive fréquemment qu'un personnage joueur, en faisant le fier ou simplement en apparaissant, alimente les commérages. Ce n'est cependant pas la même chose d'écouter les gens parler et de partir en quête d'informations utilisables. Cet aspect-là du problème prend du temps, des efforts et coûte souvent de l'argent. La collecte d'informations est une activité exigeante qui, conduite sans discernement, peut s'avérer source d'ennuis.

L'or dépensé dans ce cadre consiste à payer à boire et graisser quelques pattes pour délier les langues et nouer divers contacts. Cet investissement, parfois coûteux, peut s'avérer payant à terme.

> ***"— Tu as mentionné la Tour de l'Éléphant, dit l'inconnu, parlant zamorien avec un accent étranger. J'ai beaucoup entendu parler de cette tour ; quel est son secret ?"***
>
> **— Conan, La Tour de l'Éléphant**

Le groupe ou l'individu paie 1 Or ou plus pour récolter des rumeurs. Pour chaque Or ainsi dépensé, le maître de jeu lance : le total obtenu est le nombre de **rumeurs** locales glanées. Pour chaque Effet obtenu, le PJ concerné obtient une **information précieuse**. Un PJ peut choisir de relancer un pour chaque rang d'Expertise en Persuasion.
Inventées (à l'avance ou à la volée) par le MJ, ces rumeurs consistent en un savant mélange de couleur locale, d'histoires intéressantes pas entièrement exactes, de folklore, de malentendus… Elles sont parfois – voire souvent – contradictoires ; certaines donnent l'impression d'avoir été bricolées dans quelque but obscur. Elles peuvent donner lieu à une rencontre intéressante même si, le plus souvent, elles n'aboutissent à rien de concret.
L'information précieuse susmentionnée est une autre affaire. Le choix est vaste : indiscrétion à propos de la prochaine aventure, allié de poids, adversaire dangereux… en bref, un petit morceau de savoir valant son pesant d'or. Ce peut aussi être l'amorce d'une aventure à venir.

Alternativement, et cette option prend tout son sens quand un PJ obtient plusieurs informations précieuses, le maître de jeu peut décider de ne rien révéler tout de suite mais de convertir ces informations en autant de questions que le joueur pourra poser dans le cadre de l'aventure suivante, et auxquelles le MJ devra répondre de façon sincère. Le héros, qui a eu vent d'un élément crucial, s'en "souvient" en cours de scénario. Les informations précieuses non utilisées en fin d'aventure sont perdues.

Récupération

Si récupérer des plaies et bosses superficielles est l'affaire de quelques heures pour un aventurier endurci, évacuer les problèmes sérieux (Blessure, Traumatisme, Fatigue et Désespoir) prend plus de temps. En consacrant une période de Repos à la récupération, un personnage joueur s'assure qu'il ne souffrira plus des maux subis lors de ses précédents exploits.

Une telle récupération revient à se faire prodiguer des soins de longue durée par un guérisseur. Cette méthode est très efficace pour se débarrasser d'une Blessure ou d'un Traumatisme. Le ou les professionnels embauchés mettent tout en œuvre pour guérir Blessures, Traumatismes, empoisonnements et maladies. Il en coûte 1 Or pour chaque Blessure ou Traumatisme totalement guéri (ce qui comprend ceux qui ont été traités en cours d'aventure), plus 1 Or par poison ou maladie. Aucun test n'est nécessaire, uniquement la dépense. Celle-ci couvre l'éventuel recours à un guérisseur qualifié si le premier ne faisait pas l'affaire.

Tout personnage possédant 3 rangs ou plus d'Expertise en Soin peut consacrer une phase de Repos à aider un allié à récupérer. Cela ne s'applique qu'aux Blessures, poisons et maladies sauf si le PJ possède également deux rangs d'Expertise en Conseil. Le coût, divisé entre les deux personnages, couvre les fournitures nécessaires. Il est réduit de 1 par personnage supplémentaire prodiguant des soins avec 2 ou plus d'Expertise en Soin et Conseil, jusqu'à un minimum d'1 Or.

L'ÉTOFFE DES HÉROS SELON HOWARD

Conan se comporte rarement en héros convenu. Volontiers rustre et libidineux, âpre au gain et vindicatif, il a tout du voyou qui ne rechigne pas à vendre ses services au plus offrant. Combattre le mal et les injustices ne concerne pas plus le Cimmérien que ses contemporains de l'Âge hyborien. À de rares exceptions près, tel le jeune forestier Balthus dans *Au-delà de la rivière Noire* ou le garde Valerius dans *Une sorcière viendra au monde*, Howard esquisse une époque où il n'est guère question d'héroïsme au sens noble du terme ; les protagonistes obéissent rarement à une morale altruiste. L'idée qu'un sorcier, une reine ou un culte puisse être "maléfique" et, de ce fait, combattu, n'a pas cours. Les amis de Conan obéissent au code d'honneur des barbares, à celui des pirates ou des voleurs, se montrent courtois envers le beau sexe… mais n'ont rien de chevaleresque au sens médiéval du terme.

Devenu roi, Conan cherche certes à améliorer le sort de ses sujets mais agit au mieux en despote éclairé. Il a d'ailleurs pris la couronne par la force et s'appuie sur l'armée. L'unique organisation bienveillante de l'époque est le culte de Mitra, même si son but premier reste la propagation du culte de la déesse dans les royaumes hyboriens… une fantaisie qui, à terme, précipite d'ailleurs la fin de l'Âge hyborien.

Les personnages joueurs n'ont donc pas vocation à être chevaleresques : l'époque est trop rugueuse, les seuls vrais héros sont ceux qui survivent.

ENNUIS	
Effets	**Exemple d'ennui**
1–2	Le PJ s'échauffe un peu et brise du mobilier à l'auberge, la taverne ou la salle des fêtes qu'il fréquente. Il doit payer 1 Or supplémentaire pour la casse.
3–4	Le personnage joueur provoque une bagarre d'ivrognes qui tourne au pugilat général, lequel se solde par quelques plaies et bosses et beaucoup de mobilier brisé. Le PJ doit payer 2 Or supplémentaires au propriétaire des lieux.
5+	Le chaos engendré par le personnage joueur se répand jusque dans les rues avoisinantes, provoquant de très sérieuses déprédations. Il en coûte 3 Or supplémentaires au héros ainsi qu'une condamnation des autorités locales qui se traduit par la perte d'un point de Renommée. Pour chaque Effet supplémentaire au-delà de 5, le coût en Or augmente de 1.

Cultiver sa renommée

Mieux encore que revenir vivant d'un exploit ? Le fêter dignement ! C'est dans cet or-là plus que dans celui frappé comme monnaie que le vrai héros aime à se vautrer. Après leurs hauts faits, il est fréquent que les personnages joueurs versent dans l'excès de libations. L'occasion est belle pour faire étalage des périls surmontés en buvant plus que de raison, si possible en bonne compagnie, ce qui se traduit parfois par une ardoise faramineuse.

Cette débauche contribue à plusieurs titres à forger la légende des personnages : non seulement ils ont accompli des exploits mais, en outre, ils ont dépensé des sommes folles qui en disent long. Appétit épique est synonyme de prouesses épiques, aucun héros ne bravant le danger sans un pareil appétit.

Pour cultiver sa renommée, un PJ doit dépenser 1 Or ou plus. Au terme de cette phase de "repos", le MJ lance autant de que d'Or dépensé. Si le total obtenu est supérieur ou égal à la Renommée actuelle du héros, celle-ci augmente de 1, mais si un ou plusieurs Effets sont générés, le PJ souffre aussi d'une attention néfaste qui risque de lui valoir des problèmes. C'est bien beau d'avoir terrassé une affreuse sorcière et d'avoir fait main basse sur le trésor d'une reine pirate, mais si le magot couvre à peine les dégâts occasionnés à l'auberge, la réputation acquise peut se traduire par un voleur stygien qui détrousse le héros assoupi.

La table ci-dessus indique la portée des ennuis selon le nombre d'Effets obtenus.

Recevoir un titre

S'il arrive aux héros d'accomplir leurs exploits en terre étrangère, une prouesse reste une prouesse où qu'elle ait lieu. Les nouvelles voyagent ; ceux et celles qui se forgent un nom par l'acier et la volonté acquièrent un statut que tout souverain avisé rêve d'associer à son image. De tels potentats ne lésinent pas à accorder un titre en échange d'un minimum de loyauté.

À la discrétion du maître de jeu, tout PJ dont la Renommée atteint 5 ou plus peut recevoir un titre. Le coût élevé de l'opération couvre les cadeaux faits aux bonnes personnes, les célébrations publiques et divers pots-de-vin. Le budget total est de 20 Or. Se voir proposer un titre ne coûte rien si le PJ le refuse, mais l'offre ne sera pas renouvelée.

Recevoir un tel titre a deux effets notables : primo, la Renommée du héros augmente de 1. Secundo, son aura dans la région considérée lui vaut de se voir gratuitement attribuer une Propriété (domaine, ferme, négoce).

Un même personnage peut recevoir plusieurs titres à raison d'un par région sauf exception consentie par le MJ. Notez au passage que la récompense se doit d'être à la hauteur de la sphère d'influence : un titre octroyé par une cité qui rayonne sur une vaste province implique que le récipiendaire est connu dans toutes les communautés de la zone. Recevoir l'ovation d'un village de pêcheurs, à l'inverse, s'accompagne d'un prestige plus restreint géographiquement.

ÉVÉNEMENT DE REPOS

À la fin d'un Repos, chaque personnage joueur lance les dés sur le tableau *Événements de Repos* p.195-198. Si le groupe s'est reposé ensemble, le MJ lance un dé pour chaque PJ, additionne les deux résultats les plus faibles et consulte l'entrée correspondante. Tous les personnages subissent le même événement et réagissent en tant que groupe. S'ils ont pris leur repos chacun de leur côté, chaque joueur lance 2d20, les additionne et fait face seul au résultat.

APRÈS LE REPOS

Sitôt le repos des PJ terminé et les éventuels effets des événements survenus pendant cette phase, l'heure est venue de revenir sur le sillon narratif tracé par le maître de jeu et ses joueurs, qu'il s'agisse d'incarner des barbares, voleurs, mercenaires, pirates, vagabonds, bandits de grand chemin, aventuriers, éclaireurs… voire des rois et reines.

À ce stade, MJ et joueurs déterminent les raisons qui poussent le groupe à se reformer pour affronter les périls qui ne manqueront pas de jalonner sa route. Cette décision tombe souvent sous le sens : les héros sont à sec, cela suffit à justifier le besoin de partir en quête de butin et de gloire. En certaines occasions, un incident précis donne naissance à l'aventure suivante, qu'un héros appelle ses amis à la rescousse ou que le danger frappe par inadvertance. Le MJ peut aussi planter le décor d'une scène sans préambule et demander à chacun ce qui motive son PJ à y prendre part, quitte à collaborer pour trouver des motifs valables.

Si les aventuriers sont restés ensemble lors de la phase de Repos, ils n'ont pas à se retrouver pour remettre le récit en selle. Cela facilite la tâche du maître de jeu tout en rendant la situation plus plate, moins propice à l'assaut d'imagination. Une séparation du groupe incite ses membres à faire preuve de ressource… surtout quand l'aventure suivante découle d'une bévue d'un des personnages.

Le MJ s'efforce d'agréger les événements tirés des activités du Repos en un patchwork qui englobe tous les membres du groupe. Le félon qui a soutiré de l'or à un personnage peut être devenu l'amant d'un autre héros, formant ainsi un triangle où s'entremêlent passion et soif de vengeance ! Il est parfois préférable de laisser certains éléments distincts : le monde doit donner le sentiment d'une multitude, pas d'un mince réseau de figurants qui gravitent tous autour d'une même poignée de héros.

Si l'un des PJ acquiert un Objet mystère, par exemple, le protecteur d'un autre membre du groupe pourrait chercher à se l'approprier. Cet autre joueur, bien sûr, pourra taire cet objectif. Les buts inavoués et contradictoires sont conformes à l'esprit de la saga Conan et contribuent à

ÉVÉNEMENTS DE REPOS

Résultat	Événement	Description
2	Bonne étoile	Tout se passe à merveille pour le personnage : des prix avantageux pour le gîte et l'approvisionnement, chance au jeu et dans divers registres. Il regagne ainsi de l'Or à raison de 1 + son rang social.
3	Pilleurs de tombes	Le héros surprend des malfaiteurs qui pillent des sépultures. Il peut choisir de les aider, auquel cas cette complicité criminelle lui permet d'empocher 2 [DC] Or. S'il décide de les livrer, il se fait un allié dans les forces de l'ordre locales. Ne rien faire est sans effet.
4	Ménestrels itinérants	La ville accueille une troupe de ménestrels ou autres saltimbanques. La fête fait rage, les auberges sont bondées, bière et hydromel viennent à manquer dans les tavernes. Chaque PJ doit payer 1 [DC] Or supplémentaire pour sa phase de Repos en raison de la flambée des prix. Les troubadours, en échange, colportent maintes nouvelles et se font un plaisir de chanter les louanges des héros. Tout personnage qui produit un Effet voit sa Renommée augmenter de 1.
5	Main heureuse	Le personnage tombe sur des joueurs acharnés. Au terme d'une nuit mouvementée, il a gagné 2 [DC] Or. Cette bonne fortune a cependant fait un malheureux : le mauvais perdant est désormais l'ennemi du personnage.
6	Rumeur galopante	Des rumeurs infondées se répandent en ville à propos du personnage, en bien comme en mal. Constamment harcelé, le héros se retrouve avec un allié et un ennemi supplémentaires.
7	Diseuse de bonne aventure	Le héros croise la route d'une prophétesse. Il doit dépenser 1 Or pour qu'on lui lise son avenir. Lancez [DC]. Sur un résultat de 1 ou 2, les augures favorables autorisent le personnage à relancer 1d20 lors de la prochaine aventure. Si un Effet est produit, le PJ reçoit en outre un point de Fortune qu'il doit dépenser au cours de l'aventure à venir, et qui vient en excès de la limite ordinaire de 5. Tout autre résultat se solde par de mauvais augures qui se traduisent par 2 points de Désespoir que le héros conserve jusqu'à la fin de la prochaine aventure.
8	Erreur sur la personne	Le PJ est confondu avec un autre. Lancez 1 [DC]. En cas d'Effet, le personnage est confondu avec un criminel ou l'ennemi d'un PNJ important. Sur tout autre résultat, la méprise est sans conséquence.
9	Courroux des autorités	Le héros s'est attiré les foudres des autorités locales. Comment s'y est-il pris, et quelles sont les conséquences ?

ÉVÉNEMENTS DE REPOS (SUITE)		
Résultat	Événement	Description
10	Courroux d'un criminel	Le personnage croise la route – et peut-être le fer – d'un criminel notoire et influent. Qu'a-t-il fait pour s'attirer l'inimitié d'un tel malfrat, et comment réagit ledit brigand ?
11	Vieil ennemi en vue	Le personnage joueur apprend qu'un vieil ennemi navigue dans les parages. Que se passe-t-il quand ils se croisent ? Que font l'un et l'autre ?
12	Vieil ami en vue	Le héros croise un ami de longue date. Quelles nouvelles apporte-t-il ? Aurait-il des problèmes ou, au contraire, se propose-t-il de fournir une aide quelconque ?
13	Festivité	Une festivité a lieu : fête religieuse, célébration d'un événement marquant, etc. L'ébullition engendrée peut s'avérer épineuse pour des aventuriers de passage – ou lucrative. Tout personnage ayant dépensé de l'Or pour collecter des rumeurs ou cultiver sa renommée récupère 🜲 Or.
14	Dignitaires en visite	Des gens importants sont en visite ou ne font que passer en même temps que les personnages. Il va sans dire que les autorités locales se plient en quatre pour contenter des visiteurs de marque, notamment en réprimant plus que de coutume les comportements excessifs des "célébrités" du cru. Quel effet cela a-t-il sur le repos des héros ? Est-ce synonyme de problèmes accrus ou, au contraire, d'opportunités à saisir ?
15	Suivi par l'idiot du village	L'idiot du village ou le bouffon de la cour a choisi de suivre et de tarabuster le personnage joueur. C'est très gênant, quoique le héros ait décidé d'entreprendre. Quels problèmes engendre ce pauvre hère ?
16	Nouvelle amitié	Quelqu'un s'efforce d'entrer dans les bonnes grâce du héros. Il affiche les dehors d'un allié potentiel utile… mais n'en est pas un. C'est l'agent d'un ennemi du personnage qui s'efforce de s'approcher de la cible. Cet événement mérite d'être abordé avec soin et finesse, sans que les détails sous-jacents apparaissent.
17	Rivaux en vue	Un ou plusieurs rivaux du personnage sont en ville et font du grabuge. Comment réagit l'intéressé ? Quels sont les problèmes causés par les rivaux, le personnage essaie-t-il de les empêcher de nuire ? La rivalité s'éteint-elle, reste-t-elle au même niveau ou prend-elle un tour plus dramatique ?
18	Visiteur célèbre	Un individu puissant, riche et influent est dans les parages. Toute la ville est aux petits soins mais cela n'empêche pas le ressentiment de couver. Quelle forme prend ce mécontentement ? Comment réagissent les héros à la venue du visiteur et aux troubles que cela suscite ?



ÉVÉNEMENTS DE REPOS (SUITE)		
Résultat	Événement	Description
19	Tatouage mystère	Au lendemain d'une nuit de bamboche, le héros découvre qu'un grand tatouage est apparu sur sa personne. Quelle forme prend-il, y a-t-il un sens caché et qui a osé ?
20	Culte mystérieux	Les cultes abondent, vénérant gourous charismatiques et autres entités étranges. Le personnage joueur a croisé la route d'un tel culte, soit qu'il ait été recruté à la faveur de l'ivresse ou qu'il se soit fait un ennemi dans ses rangs. Qui sont-ils ? Pourquoi le héros les a-t-il rencontrés et où va mener cette confrontation ?
21	Mort suspecte	Le PJ s'éveille à quelques pas d'un cadavre encore tiède et ne se souvient pas d'avoir tué quelqu'un. Une lame traîne pourtant à portée de main, toute cette affaire est très louche. De qui s'agit-il et que fait le héros ?
22	Noblesse encanaillée	Il arrive à certains riches oisifs de s'habiller en rustre afin de frayer avec les petites gens, s'imaginant vivre une aventure incroyable au péril de leur vie... à moins que la manœuvre ait pour but de se faire oublier. Ils sont souvent reconnaissables de loin et il n'est pas rare qu'ils s'attirent de vrais ennuis. Le PJ croise l'un de ces nobles, jeune faraud rêvant à la vie de mercenaire ou homme fait courant la gueuse. Comment réagit-il d'être démasqué ? La situation pourrait-elle mal finir pour les deux ?
23	Réveil au cachot	Le héros s'éveille au cachot pour avoir commis quelque incartade la nuit précédente. Il ne garde hélas aucun souvenir de ce qu'il a pu faire. Que s'est-il passé et dans quelles circonstances a-t-il été arrêté ?
24	Doigts agiles	Lors d'une soirée de débauche et de beuverie, le personnage se rend compte qu'on essaie de le soulager de sa bourse. Quelle est sa réaction ?
25	Présumé mort	Le personnage s'éveille sur une dalle froide et non dans son lit. Nu sous un drap de lin. Avec, tout près, fluides d'embaumement et autres accessoires funéraires. Pourquoi l'a-t-on cru mort ? Comment s'est-il trouvé catatonique ?
26	Promesse d'ivrogne	Sous le coup de l'ivresse, le héros a conclu un accord ou un pacte sans en comprendre la teneur. Quels en sont les termes, avec qui l'a-t-il conclu, quelles sont ses obligations ?
27	Incendie	Un feu a pris et provoque de gros dégâts. Quelle en est l'origine ? Le héros a-t-il tout fait pour l'empêcher de prendre ou est-il responsable ?
28	Temps exécrable	Une tempête frappe la ville. Le héros doit composer avec pluies diluviennes, vents forts, grêle ou neige. Des conditions détestables qui ralentissent le mouvement pendant et après le Repos, dans toute la région. L'événement n'a d'effet que si les PJ doivent voyager.
29	Émeute	Le personnage joueur est embringué dans une émeute qu'il peut avoir provoquée. Les remous gagnent toute la ville, provoquant une vague de blessés et de mécontents. S'il est à l'origine de l'émeute, le PJ doit payer 1 Or aux autorités en pots-de-vin et amendes. S'il n'a fait que la subir, il commence l'aventure suivante avec 1 point de Fatigue.
30	Impôt	Des agents du seigneur local sont en ville pour collecter l'impôt. Les personnages, sommés de payer, obtempèrent ou doivent affronter la soldatesque lourdement armée des percepteurs. L'impôt coûte à chaque héros 2 Or supplémentaires ; toute rébellion leur vaut l'inimitié des percepteurs (et du seigneur concerné).

ÉVÉNEMENTS DE REPOS (SUITE)		
Résultat	**Événement**	**Description**
31	Crime	Le PJ est mêlé à une activité criminelle à l'occasion du Repos en tant que victime, témoin ou coupable. Il y gagne un ennemi : le coupable ou la victime, selon son statut propre.
32	Rivalité	Le personnage croise la route d'un homologue mercenaire, voleur ou autre, influent dans son domaine. Ils se déplaisent aussitôt. Ce nouveau rival cherche sans relâche à nuire au héros et cette rivalité semble promise à durer.
33	Grave accident	Le héros est victime d'un accident dont il ne ressort pas indemne. Il débute l'aventure suivante avec une Blessure sauf s'il dépense 1 Or pour s'en débarrasser.
34	Traqué	Quelqu'un cherche à occire le PJ pour quelque obscur motif, qu'il s'agisse d'assassins ou d'un vieil ennemi. Il dépense 2 Or supplémentaires lors du Repos pour tenter d'échapper à la menace au moyen d'informateurs, pots-de-vin aux aubergistes et aux autorités, etc. En outre, la menace n'est pas écartée quand débute l'aventure suivante ; un ennemi est toujours sur sa trace. Faute de mesures radicales, cet ennemi croisera la route du PJ, probablement avec des alliés, lors d'une confrontation avec le groupe.
35	Extorsion	Quelqu'un parvient à soutirer de l'or au personnage au nom d'un motif lié à sa personnalité. Le PJ perd 2 Or dans l'opération.
36	Brigands	Des hors-la-loi sévissent dans les parages. Un personnage joueur doté d'une Propriété dans la région perd 2 Or. Ou alors le PJ a vent des méfaits et, à la discrétion du MJ, peut être engagé pour mettre les hors-la-loi hors d'état de nuire, ce qui donnera lieu à une scène lors de la session suivante.
37	Maladie	Le personnage a contracté une maladie contagieuse qui frappe la région, ce qui contrarie son Repos. Il démarre l'aventure suivante avec 3 points de Fatigue que seul un guérisseur peut faire disparaître. Le PJ peut être guéri de la maladie pour 1 Or.
38	Ennemi public	Le personnage joueur a commis un fait odieux par inadvertance ou est accusé à tort. Quoi qu'il en soit, le verdict tombe. Lancez 3 : le PJ acquitte une somme en Or égale au total des dés pour échapper à la sentence. Il s'attire en outre un Ennemi dans la région.
39	Romance coûteuse	Le héros a trouvé l'amour (ou la passion sexuelle) à la faveur du Repos. L'affaire se déroule mal par la suite : le personnage est victime d'un vol, dénoncé aux autorités, à moins que l'objet de son amour connaisse une fin tragique... Choisissez l'une des issues suivantes : perte de 4 Or, perte d'un objet valant 10 Or ou plus, gain d'une maladie (cf. page 127).
40	Objet mystère	Le personnage acquiert un objet inhabituel à un prix exorbitant : 10 Or (ou tout ce que le héros possède s'il n'a pas cette somme). L'objet n'a pas d'utilité particulière, sa forme et sa fonction sont laissées à l'appréciation du MJ mais pour inutile qu'il soit, il est activement recherché par de nombreuses personnes dont certaines sont influentes. Quel est-il ? Pourquoi cet acharnement ? À quoi sert-il ?



tendre les relations entre personnages. Finiront-ils par se sauter à la gorge ? Comme pour l'action cyclique ou la vie et mort des civilisations, tout chambouler, provoquer l'inattendu, bousculer les héros dans leur routine est l'une des missions premières du maître de jeu.

Prenons l'exemple d'une session lors de laquelle Athala et ses alliés ont eu pour tâche d'enrayer un complot visant à assassiner le dirigeant d'une cité-état de Koth. Le MJ passe en revue ce que joueurs et personnages ont accompli. Samantha ne s'est pas montrée sous son meilleur jour : arrivée en retard, elle a beaucoup regardé son téléphone, pris peu d'initiatives, n'a que rarement interagi avec les autres joueurs et n'a guère pris la peine d'incarner son personnage. 100 points d'expérience pour Athala, estime le maître de jeu. Le héros qui a conçu le plan pour sauver la cible du complot mérite 30 PX supplémentaires. Un autre héros s'est montré intrépide malgré sa malchance aux dés, ce qui lui a valu moult Complications et a généré l'hilarité générale. Le MJ décide que cela vaut 20 PX supplémentaires. Même verdict pour un autre joueur qui a incarné son personnage avec conviction en sortant quelques tirades bien senties, etc.

EXPÉRIENCE ET RÉCOMPENSES

Les récompenses immédiates du jeu de rôle sautent aux yeux : la camaraderie qui règne à la table, le stress quand les dés roulent avec de l'enjeu, l'exaltation que procure le fait de triompher des périls que le destin met sur la route des héros. Autant de plaisirs impalpables, non quantifiables. Il existe en revanche des récompenses chiffrées qui, en outre, influent grandement sur les personnages : points d'expérience, trésors et Renommée. Autant d'aspects décrits ci-après.

POINTS D'EXPÉRIENCE

L'une des facettes les plus excitantes du jeu de rôle, c'est voir la façon dont son personnage évolue au fil de la campagne. La grande variété de voies qui s'ouvrent au héros après la phase de création s'appuie sur une “monnaie” appelée points d'expérience ou PX. Acquérir cette expérience permet à terme aux personnages d'atteindre l'excellence de Conan lui-même, voire de surpasser le Cimmérien ! À mesure que les PJ progressent dans la campagne, possiblement en s'essayant à plusieurs carrières selon la vie qu'ils mènent, ils



se taillent un destin à part. Comme Conan, un personnage peut passer d'étranger à mercenaire puis de vulgaire voleur à capitaine pirate, chef brigand, général d'armée voire, à terme, puissant souverain.

Tout ceci est possible via les événements qui jalonnent la campagne, à condition que les PJ se montrent à la hauteur. Les points d'expérience, en retour, permettent aux héros de s'améliorer. Leur attribution par le MJ a généralement lieu en fin de session ou lorsqu'un palier significatif est franchi dans l'arc narratif de la campagne. Si les points de Fortune constituent une récompense immédiate, les PX s'acquièrent sur la durée.

Gagner des points d'expérience

L'attribution de PX n'est soumise à aucune table ou formule. Dans ***Conan***, les PX font partie intégrante de la narration. Les personnages joueurs terrassent les ennemis et réussissent les tests de compétence mais ces succès ne font pas l'objet d'une comptabilité fine. Le MJ prend en compte l'ensemble des exploits accomplis, la hardiesse dont ont fait preuve les héros, les faits saillants qui sont de ceux à faire l'objet d'un récit endiablé autour d'une cruche de vin… en bref, il synthétise toute l'aventure.

Pour chaque session de quatre heures, un personnage joueur recevra entre 100 et 300 PX selon l'avancée dans l'histoire, la dynamique de groupe, les objectifs menés à bien et l'ardeur mise à incarner ledit personnage.

Le MJ commence par attribuer le même montant à chaque joueur en prenant comme base de calcul la prestation la plus terne du groupe. Puis, en fonction des réalisations de chacun, il décide d'un bonus pour les joueurs qui se sont distingués en enchaînant les succès, en faisant preuve d'astuce ou en amusant la galerie. Personne ne doit être laissé de côté, même s'il est juste d'offrir une part du gâteau un peu plus substantielle à ceux et celles qui ont le plus contribué au bon déroulé de la partie.

Cela étant, le MJ est tenu de limiter le bonus d'expérience individuel à 50 points par session. Cela permet de maintenir un certain équilibre au sein du groupe et évite que se développe un sentiment de favoritisme.

Dépenser les points d'expérience

Les PX permettent d'améliorer le personnage de diverses manières. Les trois voies les plus courantes sont : **amélioration d'attribut**, **amélioration de compétence** et **acquisition de talent**.

Amélioration d'attribut : Augmenter d'un point un attribut s'opère en investissant 100 fois la valeur nouvelle. *Faire passer la Constitution de 7 à 8, par exemple, coûte 800 points d'expérience.* Les attributs sont plafonnés à 14, le maximum pour un être humain. Notez qu'améliorer un attribut par la dépense de PX n'entraîne pas l'acquisition du talent Lignée ancienne.

LES AMÉLIORATIONS D'ATTRIBUT À LA LOUPE

Au moment d'améliorer un attribut, il importe de savoir quels attributs dérivés cela impacte. Un attribut dérivé évolue en même temps que son attribut.

- **Le bonus aux dégâts des attaques à distance est calculé en fonction de la Perception.**
- **Le bonus aux dégâts des attaques de mêlée est calculé en fonction de la Constitution.**
- **Le bonus des attaques mentales est calculé en fonction de la Personnalité.**
- **La Vigueur est égale à la valeur de Constitution + l'Expertise en Résistance.**
- **La Résolution est égale à la valeur de Volonté + l'Expertise en Discipline.**

Amélioration de compétence : Au moment d'améliorer une compétence, le joueur doit décider s'il en améliore l'Expertise ou la Concentration. Chaque valeur de compétence, Expertise et Concentration, s'acquiert séparément, et les paliers d'amélioration ont le même coût en PX. **Améliorer une compétence coûte 200 fois la valeur cible.** *Faire passer l'Expertise d'une compétence de +1 à +2, par exemple, coûte 400 points d'expérience.*

Acquisition de talent

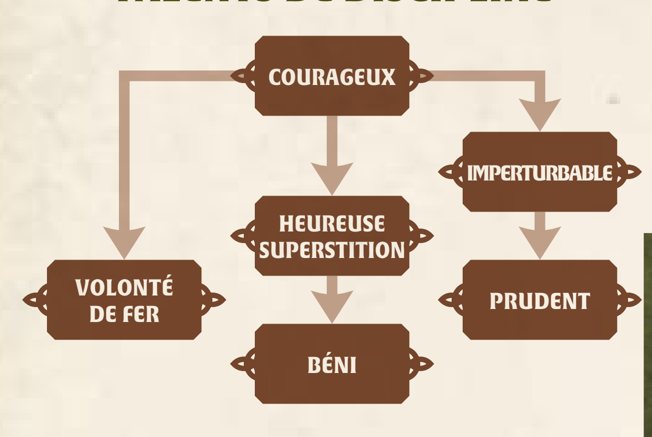
Le coût d'un talent varie selon sa position sur l'arbre de progression. En règle générale, les talents coûtent plus cher à mesure que l'on va du haut vers le bas. De nombreux talents sont en outre soumis à condition pour pouvoir être acquis, par exemple un certain niveau d'Expertise ou la possession d'autres talents.

Le premier talent de tout arbre coûte 200 PX. Les suivants coûtent 200 PX pour chaque palier de distance avec le premier. Calculer cette distance revient à additionner le nombre de flèches ou d'espaces qui séparent ledit talent du premier de l'arbre.

Prenons l'exemple de l'arbre de Discipline : Courageux, son premier talent, coûte 200 PX à acquérir. Imperturbable étant situé à une flèche de Courageux, son coût est également de 200. Prudent, situé à deux flèches d'écart, coûte 400 PX.

AMÉLIORATION D'EXPERTISE ET DE CONCENTRATION		
Coût en points d'expérience	Amélioration (Expertise)	Amélioration (Concentration)
200	0 → +1	0 → 1
400	+1 → +2	1 → 1–2
600	+2 → +3	1–2 → 1–3
800	+3 → +4	1–3 → 1–4
1000	+4 → +5	1–4 → 1–5

TALENTS DE DISCIPLINE



Concentration : coût diminué

Améliorer la Concentration d'une compétence représente un travail en profondeur de la discipline considérée. Un tel acharnement aide le personnage à s'améliorer dans cette branche. Le coût d'acquisition des talents au sein d'un arbre est réduit de 25 pour chaque niveau de Concentration du personnage dans les compétences associées.

La Concentration d'Athala en Vol est de 1. De ce fait, acquérir des talents dans l'arbre Vol lui coûte 25 PX de moins.

TRÉSOR

Howard ne décrit jamais Conan comptant avec soin ses pièces de cuivre ou d'argent chaque fois qu'il s'offre à boire à Zamora, réglant son ardoise auprès d'un tavernier némédien ou négociant sur un étal du marché d'Agraphur.

Plutôt que de consigner jusqu'à la moindre pièce d'argent du butin, ***Conan*** repose sur un concept de richesse plus abstrait. Les récompenses du groupe se plient à un système qui simule les aléas de la vie d'aventurier sans nécessiter de tenue de comptes. À l'image du héros de Howard, les PJ brassent des fortunes, les dilapident puis reprennent la route dès qu'ils sont à sec.

La richesse, palpable ou non, se divise en deux catégories : **Or** et **Renommée**.

Or

C'est la richesse tangible prenant la forme de monnaie ou d'objets de valeur aisément échangeables. Son montant fluctue d'une aventure à l'autre : un personnage peut être

COMBIEN D'OR DOIS-JE DISTRIBUER ?

Sauf à vivre chichement, un personnage joueur doit disposer d'au moins 5 Or pour couvrir l'Entretien et les imprévus de la phase de Repos. Cet Or peut se présenter sous diverses formes : pièces d'or et d'argent, armes et armures chapardées, rouleaux de soie, pierres précieuses et autres, mais attribuer 15 Or ou plus à chaque PJ doit être évité si la campagne n'a pas pour but une accession rapide au trône en accordant aux héros titres, propriétés et Renommée élevée.

Un personnage peut demander à son protecteur de garder son butin en lieu sûr. Cela a toujours un coût, et plus d'un protecteur se sentira offensé qu'on lui suggère de jouer les banquiers ou les garde-meubles. Rappelez-vous en outre que le coût d'Entretien représente un mois de dépenses courantes : laisser une somme équivalente aux bons soins de quiconque est affaire risquée ! Si quelques pièces suffisent à s'attacher les services d'un assassin, que va faire un protecteur d'un plein coffre de butin ? À supposer qu'il soit digne de confiance, toute sa maisonnée ne l'est pas forcément, et le simple fait d'avoir la charge d'une petite fortune met le protecteur en danger.

Les joueurs ne doivent pas perdre de vue qu'il n'y a pas de lieu sûr pour l'argent : le système bancaire n'a pas encore vu le jour à l'Âge hyborien et, bien souvent, on accorde plus de valeur à un bijou extravagant, susceptible d'acheter les bonnes grâces d'un souverain, qu'à son équivalent en pièces d'or qui prend la poussière dans un coin. Les trésors sont plus utiles en mouvement qu'au fond d'un coffre !

RICHESSES : QUE FERAIT HOWARD ?

Les personnages joueurs finissent inévitablement par amasser possessions matérielles et richesses diverses au fil des sessions. C'est dans la nature humaine et il est courant, chez les peuples de l'Âge hyborien, de voir cela comme un moyen efficace de se prémunir contre une dure réalité faite de violences quotidiennes. Cela peut créer des problèmes du point de vue narratif quand, par exemple, les héros s'appuient sur un arsenal complet pour contourner des écueils ou rendre certaines actions plus faciles.

Disposant d'un contrôle absolu sur le destin de Conan, Howard résout ce problème en le laissant parfois avec une pauvre guenille sur le dos… voire encore moins ! Les aventures du Cimmérien débutent souvent alors qu'il dispose d'un maigre viatique qui le reste jusqu'à la fin. Ses rares possessions à apparaître dans plusieurs nouvelles sont sa cape rouge et son casque à cornes ; il perd ou brise quantité d'épées, haches, arcs, poignards, boucliers et armures. S'il possède plus que ce qu'il porte, ce fait est rarement mentionné, il se rit même d'avoir perdu fortunes, navires ou armées entières. Il faut attendre qu'il soit couronné roi pour posséder beaucoup – à savoir tout un royaume !

Voici plusieurs façons d'aborder le concept de possessions des personnages :

- **Par consensus, on considère que tout ce qui n'est pas porté ni essentiel à l'aventure en cours est remisé quelque part, à l'abri dans une cache quelconque : taverne amie, ferme à l'abandon, caverne secrète, forteresse d'un allié, baraquement mercenaire, chambre d'auberge, etc. Le lieu précis importe peu. On suppose que le barda suit à distance au gré des aventures. L'important est que ce qui est ainsi stocké n'est pas disponible en cours d'aventure et nécessite un voyage entre deux sessions.**
- **Les personnages peuvent disposer d'un lieu fixe où ils rangent les effets personnels qu'ils n'emportent pas en voyage, par exemple une salle commune en ville qui leur tient lieu de QG. Peu importe sa nature exacte, seul compte le fait que le matériel entreposé n'est accessible que lorsque les héros sont sur place.**
- **Caravane marchande, bateau ou chariot : les héros disposent d'une intendance mobile qui les suit au gré des pérégrinations dans les royaumes hyboriens et au-delà. Le moyen est plus hasardeux, nécessite efforts et dépenses et sera à l'occasion la cible d'attaques ennemies. Dans certains cas, l'artifice tient aussi lieu de base arrière pour toute la campagne, par exemple si le groupe réside à bord d'un bateau (pirate ou marchand) et ne fait qu'accoster dans des villes côtières ou s'arrêter aux étapes d'une caravane terrestre.**
- **On peut enfin considérer que les PJ, tels Conan, sont des héros sans attache et n'ont que ce qu'ils transportent. Quand débute une aventure, les joueurs décrivent par exemple comment ils ont perdu leur barda depuis la session précédente et démarrent avec un équipement plus adapté au contexte, ayant pu conserver un objet fétiche. Cette méthode pouvant être considérée comme punitive par certains joueurs, il est préférable qu'elle fasse l'objet d'un consensus ou soit panachée avec d'autres.**

assis un jour sur un monceau d'or et se retrouver sans le sou le lendemain. L'Or est la ressource que l'on dépense pendant les phases de Repos.

Il peut s'agir de butin sous toutes les formes imaginables : pierres précieuses, coffres remplis d'or, étoffes précieuses, ivoire sculpté, amphores remplies d'huiles rares ou de parfum, statues en jade étincelant, œuvres d'art diverses. S'il est malaisé de quantifier avec précision l'équivalent en Or de tout ce que les héros vont empocher par le pillage, le brigandage, la piraterie ou quelque travail honnête, sait-on jamais, le tableau ci-dessus fournit au maître de jeu une mesure d'appréciation.

Pour les objets usuels comme les armes, armures et assimilés, le maître de jeu est invité à consulter le *Chapitre 6 : Équipement* pour en connaître la valeur relative.

RENOMMÉE

Plus d'un voleur ou guerrier risque sa peau non pas pour l'or, mais pour la liesse et les récits qui s'ensuivent. Certains voient dans leur réputation la seule monnaie qui vaille au bout du compte, l'essence même des légendes. Les noms des personnages figureront-ils dans les Chroniques némédiennes pour, peut-être, survivre à l'Âge hyborien ?

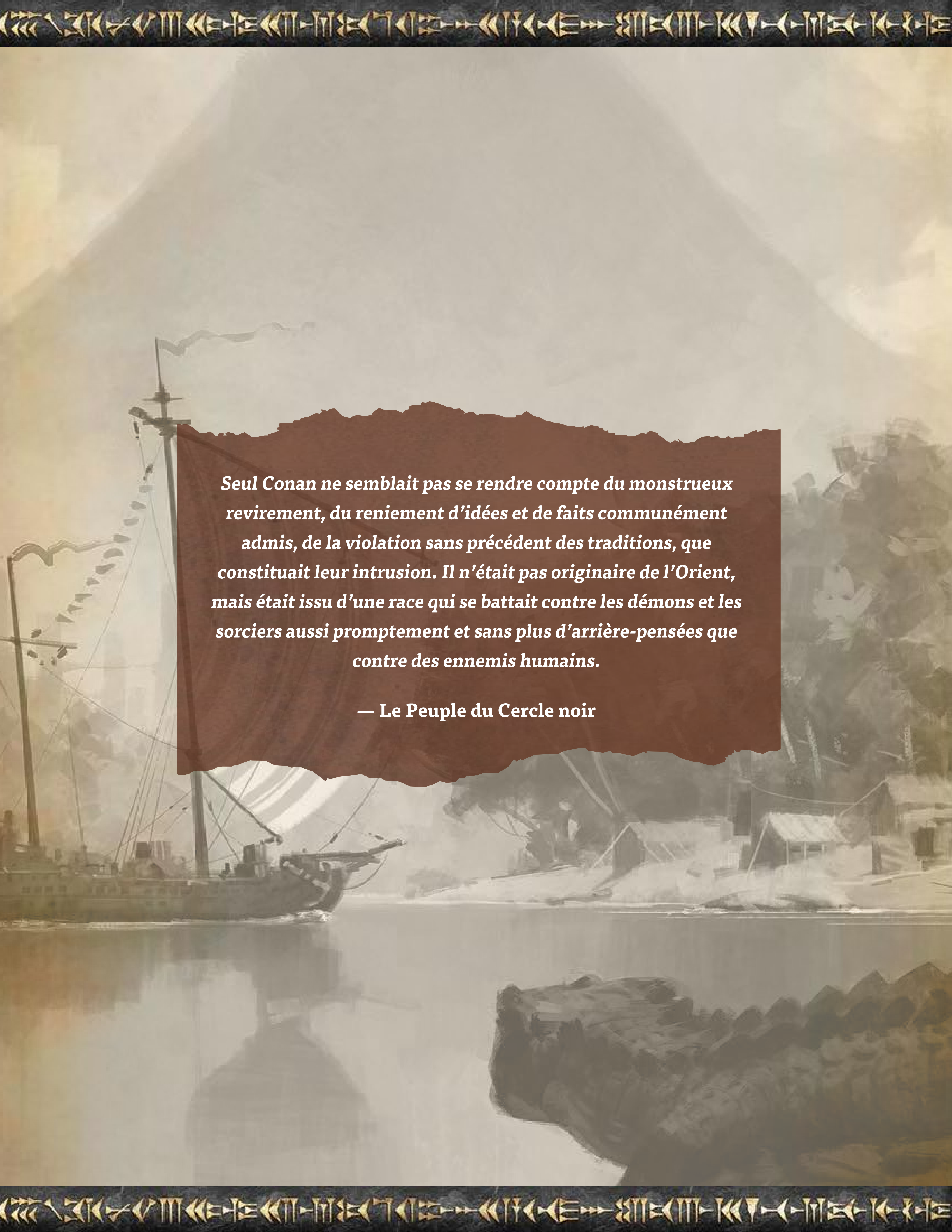
VALEUR DU BUTIN	
Objet	**Valeur en Or**
Joyaux	20 par grosse poignée
Argent	Valeur faciale 1/2
Esclaves	1 (simple esclave), 2+ (sujet noble ou très qualifié)
Bijoux	2+ par objet, davantage si serti de joyaux
Cuivre	Valeur faciale 1/4
Beaux vêtements	4+ par tenue complète
Olives / huile d'olive	2 par amphore
Cruche de vin fin	Moins d'1 Or
Soie / étoffe précieuse	2+ par rouleau selon type
Statue	5+ selon sujet, taille, facture et matériau
Bois	2+ par stère, davantage pour les essences rares

Des érudits du futur à l'image de Jack Kirowan tenteront-ils de savoir qui ils étaient, quelle cause ils défendaient ? La Renommée mesure cette chose intangible qui constitue pourtant une ressource vitale, car tous ceux qui ont eu vent des exploits d'un personnage joueur le respectent ou le craignent.

La Renommée d'un PJ lui permet de bénéficier d'une ristourne lors de certaines activités ou acquisitions – reflet des égards qu'on lui réserve. Elle s'acquiert au terme de longs efforts ; atteindre les rangs supérieurs peut s'avérer très ardu. Dans certaines circonstances, le MJ augmente la Renommée d'un héros qui s'est particulièrement illustré… ou abaisse celle-ci quand un personnage se rend coupable d'un méfait particulièrement odieux.



RENOMMÉE		
Renommée	**Description**	**Effet**
-2	Paria	Seules les pires crapules s'abaissent à fréquenter le personnage et même alors, rares sont les individus daignant lui adresser la parole.
-1	Déconsidéré	Le PJ jouit d'une piètre réputation. Les gens l'évitent dans la rue et ne fraient avec lui qu'en cas d'absolue nécessité.
0	Inconnu	Personne n'a entendu parler du héros ni de ses exploits. Il ne s'est pas encore fait un nom à moins que, jusqu'ici, il se soit illustré en bien et en mal, ce statut marquant que certains s'en méfient, d'autres l'apprécient.
1	Apprécié	Quelques-uns ont eu vent des prouesses accomplies par le personnage joueur et lui témoignent un certain respect.
2	Considéré	Le héros s'est fait un nom, il n'est pas rare qu'on le reconnaisse en ville. Ceux qui savent à qui ils ont affaire lui témoignent un respect sincère.
3	Connu	Des étrangers cherchent audience auprès du personnage et il arrive que les autorités cherchent à l'enrôler quand survient quelque problème épineux.
4	Notoire	Les exploits du personnage jouissent d'une telle renommée que les négociants les plus influents sollicitent ses faveurs.
5	Illustre	Le héros se voit offrir des présents des riches et des puissants qui cherchent à s'attirer ses grâces. Il suffit qu'il paraisse dans une échoppe pour que les affaires prospèrent aussitôt. C'est à lui qu'on pense en cas de péril majeur.



Seul Conan ne semblait pas se rendre compte du monstrueux revirement, du reniement d'idées et de faits communément admis, de la violation sans précédent des traditions, que constituait leur intrusion. Il n'était pas originaire de l'Orient, mais était issu d'une race qui se battait contre les démons et les sorciers aussi promptement et sans plus d'arrière-pensées que contre des ennemis humains.

— Le Peuple du Cercle noir



RENCONTRES



Ce n'est pas le monde en lui-même qui représente la plus grande menace pour les joueurs, ni même les sombres recoins de la sorcellerie, mais la multitude de rencontres qu'ils peuvent y faire : simples humains, créatures naturelles, ennemis monstrueux, ou autres manifestations perverses des horreurs surnaturelles. Ce chapitre décrit le fonctionnement de tels êtres en termes de jeu, et les moyens par lesquels le MJ peut structurer les rencontres et défis qu'elles impliquent.

CATÉGORIES DE CRÉATURES

Les créatures (ou monstres) que les PJ vont rencontrer sont diverses et variées. Certaines sont de puissantes entités capables de s'opposer à de nombreux ennemis, d'autres travaillent en groupe, voire en essaims qui jouent sur le nombre pour venir à bout de leur proie. Toutes les créatures de cette section sont classées par catégorie, qui s'applique à toutes leurs semblables, sauf mention contraire. La catégorie apparaît entre parenthèses après le nom de la créature (par exemple : Singe ailé (Némésis)). Certaines créatures peuvent être biclassées, soit parce que l'une est une variante de l'autre, soit parce qu'elles ont des caractéristiques des deux catégories (par exemple : Chien (Sbire ou Coriace)).

SBIRES

C'est le type d'adversaire le plus fréquemment rencontré. Les **Sbires** forment le gros des effectifs d'une armée ou d'une troupe de pillards. Ils agissent et combattent selon les règles normales, mais les dégâts qu'ils reçoivent ne sont pas localisés. Ils ne lancent qu'1d20 au lieu de deux pour leurs tests (mais peuvent gagner des dés supplémentaires). Un Sbire a autant d'Endurance que la moitié de l'attribut associé, arrondi au supérieur, et un seul Dommage suffit à le mettre hors de combat. Les Sbires ne peuvent pas tenter de Réaction et ne peuvent pas sacrifier une armure ou un bouclier pour ignorer une Blessure.

De nouveaux Sbires peuvent arriver sur une scène, en payant 1 point de Fatalité pour chaque Sbire ainsi ajouté, à condition d'avoir une raison logique et plausible d'intervenir.

CORIACE

Les ennemis **Coriaces** représentent une menace sérieuse, mais sont généralement moins nombreux (ils peuvent se révéler très dangereux à plusieurs). En général, un ennemi coriace dispose d'une certaine expérience et de tactiques redoutables ; il peut aussi se révéler particulièrement doué dans un domaine, ou disposer d'un équipement plus avancé que le commun des mortels.

Certaines créatures coriaces viennent des rangs de leurs semblables, qui eux restent des Sbires : elles représentent alors un individu exceptionnel qui s'est hissé au-delà des siens. Dans ce cas, une telle particularité est indiquée dans la description de la créature, et des explications supplémentaires permettent de modifier ses attributs et capacités pour les adapter à son statut de créature coriace.

Les créatures coriaces agissent et combattent de la même façon que les PJ. Une créature coriace dispose d'autant d'Endurance que l'attribut associé, et doit subir deux Dommages (de n'importe quel type) pour être mise hors de combat. Par défaut, les dégâts reçus par une créature coriace ne sont pas localisés, sauf si le MJ le précise (en fonction de l'ambiance voulue, ou pour déclencher certains effets). Une créature coriace peut sacrifier un bouclier (mais pas une armure) pour ignorer une Blessure.

De nouvelles créatures coriaces peuvent arriver sur une scène, en payant 2 points de Fatalité pour chaque créature ainsi ajoutée, à condition d'avoir une raison logique et plausible d'intervenir.

NÉMÉSIS

Le plus puissant des ennemis – la **Némésis** – est un adversaire terrifiant, riche de nombreux talents et de redoutables aptitudes, et capable de les utiliser avec une efficacité impitoyable. La Némésis se trouve souvent à la tête de plusieurs groupes d'ennemis plus communs, et joue alors le rôle de commandant. Elle peut aussi être un combattant hors pair, bénéficier de capacités surnaturelles, ou tout cela à la fois.

Une Némésis agit et combat de la même façon que les PJ, et les coups qui lui sont portés sont localisés de la même manière. Une Némésis peut résister à plusieurs Dommages, comme un PJ. Lorsqu'un MJ crée une Némésis, il doit déterminer son Endurance en utilisant l'attribut associé et l'expertise de compétence dédiée, comme un PJ le ferait.

En jeu, une Némésis peut dépenser 3 points de Fatalité pour gagner 1 point de Fortune (une seule fois), qui peut être utilisé de la même manière que chez un PJ.

HORREUR

Toute créature définie comme une **Horreur** peut être invoquée avec le sort *Invocation horrifique* (voir la liste des sorts dans le *chapitre 7 : Sorcellerie*). Certaines créatures particulièrement puissantes peuvent uniquement être invoquées avec une difficulté supérieure. Dans ce cas, la difficulté d'invocation est indiquée dans la description de la créature concernée.

MORT-VIVANT

Toute créature de type **mort-vivant** peut être invoquée avec le sort *Réanimation des morts* (voir la liste des sorts dans le *chapitre 7 : Sorcellerie*) et se comporte comme une Horreur. Le sort *Apaisement des morts* peut soumettre ces créatures.



GROUPES

De nombreux adversaires se rassemblent en groupe pour gagner en force de frappe. Ces groupes sont appelés **Meutes** ou **Escouades** en fonction de plusieurs critères.

Une **Meute** est un groupe de un à cinq Sbires identiques peu disciplinés qui agissent sans organisation particulière, sans obéir à un chef distinct. La Meute est certes plus efficace au combat que la somme des individus qui la composent, mais elle ne fera pas de miracle contre un groupe avec une bonne cohésion. Les animaux se rassemblent souvent en Meute, surtout en l'absence de mâle dominant.

Une **Escouade** est toujours menée par une créature Coriace, le **Chef d'escouade**, à la tête d'un à quatre Sbires identiques. Les capacités des Sbires viennent soutenir les actions du Chef, ce qui le rend plus efficace et plus résistant au combat. Dans certaines situations, une Némésis ou même un PJ peuvent être Chef d'escouade, et doivent alors suivre les mêmes règles dédiées.

ACTIONS

Les Meutes et Escouades résolvent leurs actions comme une seule entité, quel que soit le nombre des individus qui les composent. **Chaque groupe ne bénéficie que d'un seul tour à chaque round de combat, et tous ses membres font la même action**.

Lorsqu'une action demande un test, désignez une créature unique du groupe (pour une Escouade, ce sera toujours le Chef d'escouade). La créature désignée résout l'action pour tous les autres. Chaque autre créature du groupe ajoute 1d20 au test, en faisant profiter la créature désignée de ses propres capacités et compétences. Dans une Meute, toutes les capacités et compétences des créatures sont les mêmes, quelle que soit la créature qui mène l'action.

Les dés gagnés par une Meute ou une Escouade comptent comme des dés d'aide (comme lorsque plusieurs personnages s'associent pour un test) et donc ne comptent pas dans la limite maximum des 3d20 bonus. En conséquence, les Meutes et Escouades peuvent profiter de d20 bonus selon les règles classiques – en dépensant de la Fatalité, des ressources, etc.

ATTAQUER UN GROUPE

Lorsque vous attaquez une Meute ou une Escouade, désignez une créature comme cible principale : c'est à elle que vous

""— Que cinq d'entre vous surveillent la porte ! hurla Ascalante, qui virevoltait aux abords du concert d'acier, craignant que Conan se fraie un chemin à coups d'épée vers la sortie et s'enfuie. Les assaillants refluèrent momentanément ; leur chef en empoigna plusieurs qu'il poussa vers l'unique porte de la pièce. Conan profita de ce bref répit pour aller décrocher du mur une vieille hache d'armes, accrochée là depuis un demi-siècle, et pourtant encore intacte."
— Le Phénix sur l'épée

causerez les dégâts et effets infligés. Si les dégâts sont suffisants pour infliger un ou plusieurs Dommages et que vous avez visé un Sbire, celui-ci est mis hors de combat. Tous les dégâts (et non les Dommages) excédentaires se reportent sur la cible suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les dégâts soient attribués (ou que toutes les créatures du groupe soient mises hors de combat).

Certains dégâts infligent 2 Dommages simultanés – un Sbire dispose normalement d'une Endurance de 5 – donc tout dégât qui le réduit à 0 Endurance lui infligera également 5 dégâts. Attention, cela permet uniquement de neutraliser une seule créature, car les Dommages infligés sur une créature ne se reportent pas sur la suivante ; seul le montant total des dégâts se reporte de cette façon.

Dans une Escouade, le Chef d'escouade est toujours visé en dernier par défaut, après que tous ses Sbires ont été éliminés. Les attaquants peuvent dépenser 2 points d'Héroïsme pour viser le Chef en particulier (de la même manière que s'ils visaient une localisation en particulier). Si une Escouade perd son Chef, elle devient une Meute.

Les Meutes ou Escouades ne peuvent tenter de Réaction.

Tout état infligé s'applique à l'intégralité du groupe visé (un Handicap qui gêne un seul Sbire gêne tout le groupe) sauf si le MJ décide de faire la distinction en infligeant un Dommage à un seul membre du groupe (la Meute ou l'Escouade l'abandonne pour éviter qu'elle ne la retarde), en fonction des circonstances.

Une Meute ou une Escouade peut dépenser de la Fatalité pour provoquer plusieurs effets :

- **S'interposer :** si une créature alliée à portée d'Allonge est ciblée par une attaque, la Meute ou l'Escouade peut dépenser 1 point de Fatalité pour subir l'attaque à la place de la cible d'origine.
- **Armement spécial :** certains groupes disposent d'armes ou d'attaques spéciales, parfois maniées par un seul membre du groupe. Utiliser l'arme ou l'attaque spéciale coûte 2 points de Fatalité ; une des créatures résout une attaque séparée au lieu de participer à l'attaque régulière du groupe. Cette attaque peut viser la même cible que le reste du groupe, ou une autre.

DOMAINES D'EXPERTISE

Les Domaines d'expertise permettent de synthétiser les capacités et aptitudes d'un PNJ ou d'une créature plutôt que de les lister une par une de la même manière que pour les PJ, ce qui serait trop fastidieux. Chaque PNJ dispose donc de six Domaines d'expertise ; chacun couvre un large domaine qui recoupe plusieurs compétences proches et les résume sous la forme d'une valeur unique. Lorsqu'un PNJ doit résoudre un test de compétence, il utilise la valeur d'Expertise et de Concentration du Domaine d'expertise correspondant. *Par exemple, pour un test d'Acrobatie (Mouvement), un PNJ avec une Agilité de 9 et une valeur de Mouvement de 1 aura une VR de 10 (9+1) et une Concentration de 1.*

Les six domaines d'expertise sont :

- **Mouvement :** désigne la façon dont un personnage se déplace sur une scène, à pied ou avec une monture ou un véhicule. Comprend les compétences Acrobatie, Athlétisme, Furtivité et Navigation.
- **Combat :** désigne les outils et techniques qu'un personnage utilise pour semer la mort et la destruction. Comprend les compétences Mêlée, Parade, Armes à distance et Art de la guerre.
- **Résilience :** désigne les moyens avec lesquels un personnage peut survivre dans un univers hostile. Comprend Discipline, Résistance et Survie.
- **Connaissance :** désigne les compétences reposant sur l'intellect et la connaissance. Comprend les compétences Alchimie, Artisanat, Culture, Dressage, Linguistique, Soin et Sorcellerie.
- **Social :** désigne la capacité à influencer son entourage par d'autres moyens que la force. Comprend les compétences Commandement, Conseil, Persuasion et Société.
- **Sens :** désigne la capacité à percevoir les détails du monde alentour. Comprend les compétences Intuition, Observation et Vol.

COMPÉTENCES SPÉCIALES

Les compétences suivantes sont propres à quelques créatures. Elles sont données dans la description des créatures correspondantes. Le MJ doit alors se référer à ces pages pour connaître l'effet de la compétence.

CRÉATURE MONSTRUEUSE

De par sa stature et son poids, cette créature est moins agile que ses pairs de plus petite taille, ce qui l'handicape dans des espaces confinés. Augmentez d'un cran la difficulté des tests dans toutes les circonstances ou une taille ou un poids conséquent représentent un handicap. En revanche, les créatures monstrueuses peuvent utiliser des armes déséquilibrées ou des armes à deux mains avec une seule main, sans subir de pénalité.



CRÉATURE TERRIFIANTE (X)

La créature est puissante et dangereuse, et dispose d'une force et d'une vitalité qui lui permet de triompher des obstacles a *priori* insurmontables. La créature débute chaque scène avec X points de Fatalité – cette Fatalité ne peut être utilisée que pour elle-même, et n'est ni versée, ni puisée dans la réserve de Fatalité du MJ.

DÉCÉRÉBRÉ

La créature n'a pas d'intelligence propre et n'agit qu'à l'instinct. Elle se déplace et attaque la créature vivante la plus proche avec toute arme qui se trouve à portée de main. Si elle ne peut ni entendre, ni voir une créature vivante, elle se déplace vers la source de lumière ou de bruit la plus proche, ou se déplace au hasard. Une créature décérébrée ne peut pas tenter de Réactions. Elle est également immunisée contre les dégâts mentaux et contre tout effet visant à influencer l'esprit.

FAMILIER (X)

La créature peut choisir d'aider un sorcier qui tente de lancer un sort : dans ce cas, le sorcier peut ajouter Xd20 à son test de compétence, X étant la valeur de la compétence. Ce service n'est pas obligatoire et peut faire l'objet d'un paiement en contrepartie. La compétence Familier peut être liée à une dépense de Fatalité : dans ce cas une note l'indique dans la description de la créature.

HÉRAUT DE LA FATALITÉ

La créature est dangereuse et présente un défi non négligeable pour qui l'affronte. Lorsqu'une telle créature arrive sur une scène, le MJ ajoute immédiatement 1 point de Fatalité à sa réserve.

IMMATÉRIEL (X)

Les créatures immatérielles ne font qu'à peine partie de l'univers physique, et ne peuvent pas interagir physiquement avec lui. Les barrières physiques imposantes que sont les bâtiments ou véhicules les empêchent de passer, mais les objets de plus petite taille peuvent être ignorés. Une créature immatérielle gagne X points d'Encaissement d'Armure. Cet Encaissement est ignoré par les attaques surnaturelles et par les armes qui ont été bénies, ensorcelées, ou enrichies de pouvoirs surnaturels.

INHUMAIN (ATTRIBUT) (X)

Un ou plusieurs attributs de la créatures dépassent les simples capacités humaines. Elles sont marquées d'un numéro qui indique le nombre de succès automatiques qu'obtient cette créature lorsqu'elle teste cette caractéristique. *Par exemple, une créature de Constitution Inhumaine (1) gagne 1 succès sur tous ses tests de Constitution, en plus de ceux obtenus sur les dés. Les attributs inhumains sont notés dans les Capacités spéciales de la créature, et leur valeur est indiquée entre parenthèses à côté de la caractéristique concernée.*

- Chaque niveau de Perception Inhumaine d'une créature lui offre +1 en dégâts d'attaque à Distance.
- Chaque niveau de Constitution Inhumaine d'une créature lui offre +1 en dégâts d'attaque de Mêlée.
- Chaque niveau de Personnalité Inhumaine d'une créature lui offre +1 en dégâts mentaux.
- Pour chaque niveau de Constitution Inhumaine, augmentez la Vigueur de la créature de 1.
- Pour chaque niveau de Volonté Inhumaine, augmentez la Résolution de la créature de 1.

MONTURE X

Cet animal est suffisamment fort pour supporter X cavaliers sans problème. Un animal avec Monture peut accueillir plus de cavaliers que sa valeur X, mais alors tout test de Dressage sera un cran plus dur par cavalier supplémentaire. Si l'animal tire un chariot au lieu d'être monté d'un cavalier, il peut transporter un passager supplémentaire sans pénalité.

NON-VIVANT

La créature n'est qu'un corps réanimé ou une construction. Elle n'est faite que de matériau non-vivant : pierre, métal, cadavre… en conséquence, elle est très résistante aux conditions environnementales. Réduisez la difficulté de tous les tests de Résilience dus aux températures extrêmes de deux crans, et ignorez les effets de la suffocation, de la faim et de la soif. Les créatures non-vivantes peuvent subir des dégâts comme les objets (on parle alors de Structure et de Ruptures, plutôt que de Vigueur et de Blessures).

NOURRI PAR LA PEUR

La créature se nourrit de la peur qu'elle inflige aux autres, et se renforce à mesure que les esprits s'effondrent devant elle. Le MJ peut ajouter un point de Fatalité à chaque fois qu'un personnage subit des dégâts mentaux jusqu'à portée Moyenne de la créature, quelle qu'en soit la source.

PEUR (X)

La forme, la nature ou la simple présence de la créature est suffisante pour instiller la crainte dans les esprits mortels les plus fragiles. Lorsqu'un personnage voit une créature avec Peur X, il doit immédiatement résoudre un test de Discipline de difficulté X ou subir les dégâts liés à l'attaque de Menace normale de la créature. Un personnage doit résoudre ce test une fois pour chaque créature avec Peur X de la scène. De plus, une créature avec Peur X augmente les dégâts de ses attaques de Menaces de +X.

PROTECTEUR

Cette créature est versée dans la connaissance des arcanes et peut agir comme protecteur pour un sorcier (voir le talent *Protecteur* p.87). Chaque protecteur formulera une demande spéciale, qui sera expressément indiquée. Voir le *chapitre 7 - Sorcellerie* pour plus d'informations à ce sujet.

RÉCUPÉRATION RAPIDE (VIGUEUR OU RÉSOLUTION X)

La créature récupère rapidement des dégâts qu'elle subit. Cette compétence indique un type d'Endurance et une valeur pour X (par exemple : *Récupération rapide (Résolution 2)*). Au début de chacun de ses tours, la créature récupère des dégâts de ce type subis, à hauteur de la valeur indiquée. Ainsi, avec Récupération rapide (Vigueur 3), elle récupère 3 en Vigueur au début de chaque tour. Une créature avec Récupération rapide peut aussi dépenser de la Fatalité pour retirer les Dommages (Blessures et Traumatismes) associés au type de dégâts subis (Vigueur et Résolution). Pour retirer un Dommage, la créature doit dépenser autant de Fatalité que le nombre total de Dommages dont elle souffre.

RÉSISTANT À X

La créature est insensible à certains effets normalement handicapants ou mortels, tels que le vide, les températures extrêmes, le poison, la maladie, etc. Les effets les plus fréquents sont :

- **Chaleur :** la créature n'est pas affectée par les effets de la chaleur extrême, et ne subit pas de dégâts de cette source, pas même du feu.
- **Douleur :** la créature ne ressent pas la douleur, même face à l'agonie la plus extrême. Elle ne peut pas être sonnée ou désorientée par une attaque physique, et ne souffre d'aucune pénalité due à une Blessure (même si elle peut être mise hors de combat comme d'habitude).
- **Froid :** la créature n'est pas affectée par les effets du froid extrême, et ne subit pas de dégâts de cette source.

- **Maladie :** la créature est immunisée aux effets de la maladie, et ne souffrira d'aucun symptôme de ce type. Si la créature est exposée à une maladie quelconque, elle ne fait que la transmettre, si elle est contagieuse.
- **Peur :** la créature ne ressent pas la peur, même face au spectacle le plus terrifiant. Elle ne peut pas être sonnée ou désorientée par une attaque mentale, et ne souffre d'aucune pénalité due à un Traumatisme (même si elle peut être mise hors de combat comme d'habitude).
- **Poison :** la créature est immunisée à toute forme de poison, venin ou toxine.

SENS AIGUISÉS (TYPE DE SENS)

L'un des sens de la créature est particulièrement affûté. Choisissez l'un des sens suivants : vue, ouïe, ou odorat. Les tests d'Observation ou d'Intuition basés sur ce sens sont réduits de deux crans pour la créature.

VISION DANS LE NOIR

Les sens affûtés de cette créature lui permettent de voir dans la nuit la plus profonde, là où l'œil humain ne peut pénétrer les ténèbres. L'obscurité n'affecte jamais la difficulté des tests résolus par cette créature.

VOL

La créature s'élève dans les airs et peut traverser des zones "vides" au-dessus du sol. Une créature volante doit dépenser au moins une action pour se déplacer à chaque tour, et si elle est mise à terre, elle tombe immédiatement au sol et subit des dégâts de chute. Si la créature souhaite transporter quelque chose ou quelqu'un en vol, le MJ doit déterminer la difficulté du test à partir de la taille de la cible et de l'aspect pratique du transport, en prenant en compte les moyens que possède la créature pour transporter sa cible.



STRUCTURE D'UNE RENCONTRE

En pratique, une rencontre standard va opposer les PJ à un groupe d'adversaires Coriaces un peu plus nombreux qu'eux, voire deux fois plus nombreux. Par exemple, s'il y a 4 joueurs, une rencontre standard fera intervenir entre 6 et 8 PNJ Coriaces. Cela ne veut pas dire que le MJ n'a pas le droit d'en ajouter un peu plus, mais cela permet de garder à l'esprit un semblant d'équilibre ; un combat risque d'être trop facile en-deçà de ce nombre, et trop difficile au-delà.

Toutefois, cette approche basique n'est pas la seule option à votre disposition pour structurer une rencontre. Après tout, vous n'avez pas que des PNJ Coriaces à votre disposition. Le MJ devra faire appel à son propre jugement pour faire intervenir d'autres catégories d'adversaires, et même ainsi, à titre individuel, chaque créature ou PNJ peut disposer de pouvoirs variables, qui ne dépendent pas que de sa catégorie. C'est en dosant ces éléments que vous obtiendrez le niveau de challenge désiré.

Le nombre d'actions à disposition, par exemple, est un autre moyen de structurer une rencontre. Si les PNJ ont moins d'actions que les PJ, alors ils seront beaucoup plus faciles à vaincre. Notez que les PJ jouent souvent en premier ; aussi est-il raisonnable de prévoir quelques actions supplémentaires pour les PNJ, au moins au départ. Cela leur permettra de soutenir les pertes qu'ils subiront invariablement sans pour autant déséquilibrer le combat.

Les Sbires PNJ sont évidemment moins solides et moins efficaces que les créatures Coriaces (moitié moins de dégâts, sont éliminés au premier Dommage, ne font pas de Réactions, un seul d20 pour les tests de compétence). On peut remplacer un PNJ Coriace par deux Sbires. Les Sbires peuvent être placés en groupe, ou individuellement : dans ce dernier cas, ils bénéficient de plus d'actions et doivent être ciblés séparément. Les Sbires en groupe ont plus de chances de réussir ce qu'ils entreprennent.

Les PNJ de type Némésis sont bien plus puissants que les créatures Coriaces. Ils sont plus résistants et disposent de capacités spéciales ou de combinaisons de règles complexes. On peut remplacer deux PNJ Coriaces par une seule Némésis. Il ne doit pas y avoir plus d'une Némésis par scène, sauf exception.

Deux facteurs entrent aussi en jeu pour déterminer la difficulté d'une rencontre : l'Environnement et la Fatalité.

Les facteurs environnementaux peuvent facilement modifier le cours d'une bataille. Un couvert abondant, ou de courtes lignes de vue, peuvent favoriser le corps-à-corps et les armes à portée courte, au détriment des armes à distance de longue portée, qui en revanche donneront leur plein potentiel en rase campagne. Le terrain peut délibérément favoriser un camp où l'autre, surtout si un camp défend un objectif.

La Fatalité peut également perturber le cours du combat. Le MJ ne doit pas hésiter à y recourir lorsqu'il établit une rencontre, en s'appuyant sur les événements qui l'ont précédée, l'état général du groupe de joueurs, et le cours du jeu. Dépenser de la Fatalité peut permettre d'augmenter l'efficacité au combat des PNJ, voire d'en ajouter de nouveaux. À l'inverse, ne pas en dépenser peut les rendre moins enclins à se battre, et transformer une bataille difficile en simple escarmouche. Charge au MJ d'utiliser ce moyen pour adapter les rencontres aux succès et aux échecs des joueurs – en opposant une résistance plus acharnée aux joueurs à qui tout sourit, pour rendre les batailles de plus en plus difficiles à mesure que l'histoire progresse.

"— Je ne saurais dire par quelle magie Epemitreus m'a amené à lui, répondit Conan. Mais j'ai parlé avec lui, et il a dessiné un symbole sur mon épée. En quoi ce symbole est mortel pour les démons, ou quelle magie il renferme, je n'en ai aucune idée. Pourtant, bien que ma lame se soit brisée sur le casque de Gromel, le fragment qui restait a été suffisamment pour terrasser cette horreur."

— Le Phénix sur l'épée

L'ÉQUILIBRE DE LA RENCONTRE

Il n'est pas facile d'équilibrer une rencontre. Trop d'ennemis faibles, et c'est l'ennui assuré. Trop d'ennemis surpuissants, et la frustration s'installe. C'est au MJ de distiller savamment les ingrédients donnés pour arriver au résultat souhaité. Si un combat ne sert à rien, pourquoi l'imposer ? Si un voyage est important pour les joueurs, pourquoi leur coller des PNJ sur le dos pour accompagner leurs progrès? Attention cependant à accorder le temps nécessaire à une rencontre lorsqu'il le faut : la bataille finale, conclusion d'une aventure épique, ne saurait être expédiée en cinq minutes.

Lors d'une rencontre, chaque joueur doit avoir face à lui 1 à 2 personnages Coriaces (ou 3 à 6 Sbires) en moyenne.

Le MJ doit planifier les rencontres posément, et adapter les rencontres à ses joueurs et à leurs progrès en dépensant de la Fatalité au besoin. N'hésitez pas à les mettre en situation périlleuse ; même Conan a dû fuir certains ennemis. Certaines Attitudes peuvent aussi soumettre l'ennemi ; et certaines compétences sociales permettent même de triompher sans combat. Dans certains cas extrêmes, suite à une rencontre trop difficile, les PJ peuvent même être laissés pour morts – un sort qu'a déjà connu Conan.

ENNEMIS MORTELS

Les ennemis mortels, humains ou non, sont les plus fréquents que les PJ vont rencontrer. Les humains sont le peuple le plus répandu dans les royaumes hyboriens et au-delà, et leurs buts et activités les amèneront forcément à croiser la route des PJ. Cette section donne une liste de nombreux ennemis humains et leurs alliés potentiels, que vous rencontrerez sur le champ de bataille, au fond d'une allée sombre, dans des salles au trésor, ou dans les étendues désolées des confins de la civilisation.

Ces exemples sont génériques et le MJ peut tout à fait les personnaliser pour les adapter à un environnement, rôle ou culture spécifiques, en leur attribuant des armes et armures plus appropriées à la contrée où l'endroit où ils évoluent, et en leur conférant un ou plusieurs talents particuliers.

"Quels que soient les périls qui les guettaient, c'était contre des hommes qu'ils se battraient. Et Valeria de la Fraternité Rouge n'avait jamais rencontré un seul homme qui lui fasse peur."

— Les Clous rouges



BANDIT (SBIRE)

Les bandits et les hors-la-loi pullulent dans les royaumes hyboriens. Nombreux sont ceux qui tournent le dos à la loi et vivent d'embuscades, de menaces et de brutalité. Les guerres sèment souvent des bandits dans leur sillage : déserteurs, soldats vaincus, ou paysans victimes des combats. Les groupes de bandits se forment parfois en réponse à la tyrannie, au manque de récoltes, à la mauvaise saison, ou suite à une simple occasion. Ils opèrent souvent depuis un quartier général dissimulé dans une grotte ou une forêt, parfois même dans un petit village, et connaissent parfaitement leur terrain de chasse. Seuls, ils sont relativement faibles, et font souvent appel au surnombre en s'aidant du terrain pour prendre l'avantage. En fonction de l'endroit où ils évoluent, ils peuvent être à pied ou à cheval.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	8	8

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure 2 (Brigandine), Courage –

ATTAQUES

- **Épée (Mêlée) :** Allonge 2, 5, Parade
- **Arbalète légère (Distance) :** Portée M, 3, Déséquilibrée, Volée, Létalité 1
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 2 mentaux, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Tactiques d'embuscade.** Loin de recourir au combat loyal, les bandits frappent souvent en traître pour triompher. Tous les tests de Mouvement pour gagner l'avantage de la surprise au début d'un combat leur garantit un point d'Héroïsme bonus.



BERSERKER (CORIACE)

Dans certaines cultures, les guerriers cherchent à atteindre un état sauvage, animal, avant de se jeter corps et âme au combat. La rage de ces guerriers est un spectacle terrible : ils rugissent et hurlent des invectives atroces, l'écume aux lèvres, méprisant le danger et s'abandonnant totalement à la fureur du combat, parfois au péril de la vie de leurs propres alliés ! Privés d'armes, ils se battront à mains nues, ou déchireront leur malheureux ennemis à même les dents. Ce genre de pratique laisse penser que les berserkers sont possédés, capables de changer de forme et de peau. Rares sont ceux qui restent calmes et concentrés – ils n'en sont pas moins dangereux, leur rage guerrière étant intégralement tournée vers l'ennemi. La furie berserk est bien connue des contrées du Nordheim, de Cimmérie, des Terres Pictes et des Royaumes Noirs, mais reste rare dans les régions plus civilisées. Malgré cela, certaines armées n'hésitent pas à utiliser des groupes de berserkers comme troupes de choc, les envoyant en première ligne pour briser l'ennemi.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
7	7	9	8

Agilité	Constitution	Coordination
9	11	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 8
- **Encaissement :** Armure 2 (Brigandine), Courage 2

ATTAQUES

- **Hache d'armes (Mêlée) :** Allonge 3, 6, 2M, Intense, Cruel 2
- **Furie Berserk (Menace) :** Portée C, 3 mentaux, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Assaut téméraire.** Le berserker se jette au combat sans se soucier de sa propre sécurité. Lorsqu'il fait une attaque de mêlée, il peut décider de gagner un, deux ou trois points d'Héroïsme bonus sur son attaque. Toutefois, jusqu'au début de son prochain tour, tous les ennemis gagnent le même nombre de points bonus pour les attaques portées contre lui.

GARDE DU CORPS (NÉMÉSIS)

Les êtres les plus nobles, tout comme les plus vils, font appel à de nombreux gardes pour les protéger. Mais ceux qui disposent d'un plus grand pouvoir préfèrent parfois confier leur vie à un seul garde du corps, voire deux. Ce protecteur personnel est bien souvent un combattant-né, aussi vigilant que redoutable. Il connaît les secrets de la personne qu'il protège et est craint et respecté des autres gardes de moindre envergure. Certains gardes du corps sont même plus ambitieux que leur maître : ce sont les plus dangereux. Les grands prêtres ou les sorciers les plus puissants délèguent parfois les tâches de simple mortel à leur garde du corps, préférant se consacrer entièrement à l'étude des arcanes et des menaces surnaturelles.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	7	8	8

Agilité	Constitution	Coordination
9	10	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	3
Connaissance	—	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 3 (Cotte de mailles), Courage 2

ATTAQUES

Chaque garde du corps a une arme personnelle, voire plusieurs, particulièrement adaptée à son rôle et sa personnalité. Voici un ensemble commun :

- **Hache de bataille (Mêlée) :** Allonge 2, 6, Déséquilibrée, Intense, Cruel 1
- **Hache de jet (Distance) :** Allonge 2, 5, 1M, Jet, Cruel 1
- **Réputation terrible (Menace) :** Portée C, 3 mentaux, Étourdissant

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **S'interposer.** Le garde du corps peut dépenser 1 point de Fatalité pour forcer un personnage à l'attaquer à la place de toute autre cible à portée d'Allonge.
- **Contre-embuscade.** Lorsqu'il est attaqué en mêlée lors d'une embuscade, le garde du corps peut dépenser 3 points de Fatalité pour annuler tout bonus accordé par l'embuscade à ses adversaires.

CULTISTE (SBIRE)

Les dieux de l'Âge hyborien sont nombreux, et ceux dont les cultes sont secrets dépassent largement ceux qui sont ouvertement adulés. Des cultes étranges et déviants naissent un peu partout, entretenus par des membres aussi sinistres que dangereux. La plupart des cultistes se réfugient dans la prière, participent à des cérémonies d'adoration, travaillent pour le culte, se prostituent pour le temple, ou remplissent des tâches administratives. Ils s'opposeront aux PJ lorsque ceux-ci chercheront à pénétrer sur un lieu sacré ou enquêter sur un culte qu'ils souhaitent garder secret. De nombreux cultistes ont tout abandonné pour rejoindre leur croyance, et combattent de façon fanatique, obéissant aveuglément à leur chef spirituel, même s'il leur ordonne de sacrifier leur vie.

Peu de cultistes connaissent l'art de la magie, car ses secrets leur sont refusés, mais selon la nature de leur dieu, ils peuvent avoir accès à d'autres ressources. Les dévots du Dieu Araignée Yezud utilisent souvent des armes empoisonnées, les Enfants de Set font appel à des serpents venimeux, et les fidèles de Bel maîtrisent quelques artifices alchimiques. Les gardes du Temple combattent comme des Gardes (voir p.317) avec des équipements et compétences qui peuvent être adaptés par le MJ.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	7	9	7

Agilité	Constitution	Coordination
9	8	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	—
Connaissance	1	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 4, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure 1 (Vêtements), Courage 3

ATTAQUES

- **Dague rituelle (Mêlée) :** Allonge 1, 3, Caché 1, Jet, Létalité 1
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 3 mentaux, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Fanatique.** Un cultiste peut relancer 1d20 pour tout test de Résilience.

CHEF DE CULTE (NÉMÉSIS)

Ces hommes et femmes sont habitués à la loyauté la plus fanatique qui soit, entourés de leurs fidèles, au service de leurs dieux. Ils proclament la parole du culte et mènent les croyants dans de sinistres rituels, quelle qu'en soit la nature. Prêtre ou prêtresse, le chef de culte est un leader puissant et charismatique, et un ennemi implacable dont les ressources ne sont limitées que par l'étendue des croyances de ses fidèles.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	10	11	10

Agilité	Constitution	Coordination
9	8	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	2	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 8, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 1 (Vêtements), Courage 3

ATTAQUES

- **Dague rituelle (Mêlée) :** Allonge 1, 3 , Caché 1, Jet, Létalité 1
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 4 mentaux, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Fanatique.** Un chef de culte peut relancer 1d20 pour tout test de Résilience.
- **Aimé.** Tout cultiste à portée d'Allonge protégera le chef de culte au péril de sa vie.
- **Sorcier.** Les chefs de culte sont souvent versés dans l'art de l'alchimie ou de la sorcellerie. Le MJ peut donc lui attribuer un certain nombre de sorts d'un type donné, en rapport avec la nature du culte, par exemple : *Voyage atavistique, Démembrement, Invocation horrifique...* Beaucoup de chefs de culte possèdent le talent *Malédiction* en plus de leurs sorts. La plupart du temps, le talent *Protecteur* représente leur dieu, ou un précédent chef de culte (mais pas nécessairement).
- **Relique sacrée.** Un chef de culte peut disposer d'un talisman ou d'une relique sacrée de son dieu, adulée par les fidèles. Une fois par scène, il peut brandir cet objet pour recevoir 1d20 supplémentaire (sans excéder la limite des 3d20) pour inspirer les cultistes confrontés à un test faisant appel à leur Domaine d'expertise Social. La nature de l'objet, de même que ses effets et attributs particuliers sont à déterminer par le MJ, et il peut disposer de propriétés magiques.



DÉGÉNÉRÉ (SBIRE)

Ces créatures devenues plus animales qu'humaines vivent loin à l'est, où elles ont sombré dans la barbarie. Certaines mesurent plus de deux mètres et disposent de bras puissants et velus et de jambes arquées, pareilles à celles des grands singes. Les dégénérés peuvent faire preuve d'une cruauté sans bornes, à la fois victimes et coupables de crimes terribles. Il n'est pas rare que certains s'affublent de vêtements, comme s'ils voulaient encore passer pour humains. Il arrive que les dégénérés se rassemblent en tribus, souvent menées par un petit groupe de guerriers dégénérés qui se choisissent un chef.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	5	9	9

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 5
- **Encaissement :** Armure –, Courage 2

ATTAQUES

- **Gourdin de pierre lourd (Mêlée) :** Allonge 2, 6 , 2M, Mise à terre, Étourdissant
- **Lance de fortune (Mêlée) :** Allonge 3, 5 , 1M, Jet
- **Serres (Mêlée) :** Allonge 1, 4 , 1M, Improvisé, Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Acharnement.** Si un groupe de dégénérés met un ennemi à terre, ils peuvent immédiatement lui porter une attaque supplémentaire avec l'attaque Serres en augmentant la difficulté d'un cran, exactement comme s'ils avaient utilisé la dépense d'Héroïsme Action rapide.
- **Flair (optionnel).** Un dégénéré peut utiliser son Domaine d'expertise Sens pour traquer une proie ou une menace, et peut relancer 1d20 sur tous les tests de Sens effectués pour détecter une cible avec son flair.

AUTRES ENNEMIS DÉGÉNÉRÉS

Guerrier dégénéré

Les guerriers dégénérés sont des créatures Coriaces (Vigueur 10, Résolution 9). Ils sont armés de la même façon qu'un dégénéré normal mais portent une armure de bois et d'ossements (Armure 1). Les guerriers dégénérés sont des vétérans qui ont une valeur de 2 en Domaine d'expertise de Combat.

Certains guerriers dégénérés ont profondément sombré dans la barbarie. Ces sous-humains sont capables d'infliger des coups titanesques à mains nues, et il leur arrive de se livrer au cannibalisme sur le champ de bataille. Cette pratique horrible permet à un dégénéré (ou un groupe de dégénérés) de dévorer la chair d'un cadavre à portée d'Allonge, pour ensuite profiter de l'Attitude suivante :

- CANNIBALISME (MENACE) : Portée C, 4 mentaux, Zone, Perforant 1. Dévorer un cadavre fait partie de l'action standard utilisée pour l'attaque.

Certaines tribus pictes utilisent des dégénérés qu'ils ont asservi pour en faire des berserkers ou des chiens d'attaque, communément appelés "Chakan".

Chamane dégénéré

Le chamane est la voix des dieux : il peut s'agir d'un animiste primitif, d'un adorateur de démons ou d'ancêtres, ou d'un prêtre au service de quelque divinité pré-cataclysmique oubliée. C'est un ennemi Coriace, de Vigueur 10, Personnalité 10, Résolution 10, Résilience 1, Connaissance 2, Social 2. Il ne porte pas d'armure et dispose des attaques suivantes :

- COUTEAU D'OBSIDIENNE (MÊLÉE) : Allonge 1, 5 , 1M, Fragile, Caché 1, Cruel 1
- BÂTON SURMONTÉ D'UN CRÂNE (MÊLÉE) : Allonge 2, 6 , 2M, Redoutable 1, Fragile, Improvisé, Mise à terre
- GROGNEMENT BESTIAL (MENACE) : Portée C, 4 Mentaux, Zone, Cruel 1

Ajoutez les capacités spéciales et dépenses de Fatalité suivantes :

- SORCELLERIE DÉGRADÉE : avec les siècles, la sorcellerie du chamane a été corrompue. Lancer un sort requiert deux fois plus de Fatalité (à la place de l'Héroïsme).
- SAGESSE ANCIENNE : le chamane dégénéré connaît les plantes et les baies qui peuvent servir d'ingrédients alchimiques. À tout moment, le MJ peut dépenser autant de Fatalité que la difficulté requise pour un artifice alchimique pour que le chamane fabrique cet artifice.



CHEF DÉGÉNÉRÉ (NÉMÉSIS)

Lorsqu'un intellect particulièrement développé fusionne avec la sauvagerie d'un dégénéré, le résultat donne un ennemi particulièrement dangereux. Le chef dégénéré règne sur sa tribu, soit par la ruse, assortie de quelques artifices alchimiques ancestraux, soit par la force brute et la terreur. Quoi qu'il en soit, il s'agit d'un statut régulièrement contesté, les guerriers dégénérés cherchant tous, d'une manière ou d'une autre, à prendre le contrôle de leur tribu.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	8+	9	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	11	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 14, Résolution 12
- **Encaissement :** Armure 1 (Cuir), Courage 2 (Fou à lier)

ATTAQUES

- **Gourdin hérissé de pointes (Mêlée) :** Allonge 2, 7 [symbole], 2M, Mise à terre, Étourdissant, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Acharnement.** Si un groupe de dégénérés met un ennemi à terre et qu'un chef se trouve à portée d'Allonge de l'ennemi, alors il peut immédiatement porter une attaque de Mêlée à cet ennemi en Réaction.
- **Flair.** Un chef dégénéré peut utiliser son Domaine d'expertise Sens pour traquer une proie, et peut relancer 1d20 sur tous les tests de Sens effectués pour détecter une cible avec son flair.

De plus, un chef dégénéré bénéficie de l'une des deux capacités suivantes :

- **Sagesse ancienne.** Le chef dégénéré connaît les plantes et les baies qui peuvent servir d'ingrédients alchimiques. À tout moment, le MJ peut dépenser autant de Fatalité que la difficulté requise pour un artifice alchimique pour que le chef fabrique l'artifice.
- **Général brutal.** Le chef dégénéré connaît les meilleurs endroits où tendre une embuscade. S'il est capable d'en préparer une, il gagne deux points d'Héroïsme bonus sur son test. Il est conseillé au MJ d'utiliser des dépenses de Fatalité pour simuler les ruses et les pièges que cet ennemi rusé est capable de faire (voir p.274).

GARDE (SBIRE) OU SERGENT (CORIACE)

“En dépit de la faible clarté des étoiles, son regard acéré lui révéla un homme puissamment bâti, portant l’armure argentée et le casque à cimier de la garde royale zamorienne. Un bouclier et une lance étaient à ses côtés. Il ne fallut qu’un instant au Cimmérien pour comprendre que l’homme avait été étranglé.”

— La Tour de l’Éléphant

La garde veille sur tout : villages, villes, et même domaines de personnalités haut placées. Les gardes sont au service de la cité, et se battront pour protéger ce qui appartient à leurs maîtres. Naturellement, un garde ne roule pas sur l’or, et ses motivations sont parfois un peu faibles, mais il reste le garant de l’ordre et de la civilisation contre ceux qui viennent la menace, de l’extérieur ou de l’intérieur. Certains gardes peuvent être corrompus, fénéants ou craintifs, tandis que d’autres restent imperturbables, résolus et intègres. Entre les deux, il existe toute une variété de comportements… Les personnages des joueurs rencontreront des gardes partout : caravanes, donjons, châteaux aquiloniens, pyramides stygiennes, ziggourats shémites, et jusque dans les ruelles désolées du Maul.

Les gardes listés ci-contre sont propres aux pays civilisés. D’autres peuvent être équipés d’autres armes à distance (frondes, arcs courts), d’épées courtes, de piques ou d’autres armes d’hast, et porter plus ou moins d’armure.

Les gardes peuvent aussi être utilisés comme des soldats, en changeant légèrement les types d’arme et armure portés, en fonction de leur nature et de leur culture.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	7	8	7

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	8

DOMAINES D’EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5 (Coriace : 9), Résolution 4 (Coriace : 7)
- **Encaissement :** Armure 2 (Brigandine), Courage 1

ATTAQUES

- **Lance (Mêlée) :** Allonge 3, 2M, 5 , Perforant 1
- **Petit bouclier (Mêlée) :** Allonge 2, 3 , 1M, Mise à terre, Bouclier 2
- **Arbalète (Distance) :** Portée M, 5 , 2M, Létalité 1, Cruel 1
- **Regard d’acier (Menace) :** Portée C, 2 mentaux, Étourdissant

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Halte !** Un sergent de la garde peut dépenser 1 point de Fatalité pour gagner une Attitude unique qui lui permet de porter une attaque de Menace. Cette attaque utilise le Domaine d’expertise Social, avec une portée Moyenne. Elle inflige 3 mentaux avec les qualités Étourdissant et Zone.

APPELEZ LA GARDE !

Les actions des joueurs dans l’environnement qu’ils fréquentent les mettront très certainement aux prises avec la garde – de façon méritée, ou non. Les gardes sont des Sbires, mais n’en sont pas moins dangereux, surtout s’ils sont nombreux et organisés.

Toutefois, toutes les villes ne disposent pas d’une milice urbaine conséquente : elles sont répandues dans les cités des royaumes de l’ouest, mais beaucoup plus rares ailleurs. Un petit village ne dispose souvent que d’un seul homme qui remplit la fonction de shérif local, parfois assisté de quelques volontaires. Dans d’autres villes, on trouvera quelques hommes du guet, mais ce n’est que dans les grandes cités que la garde est composée de professionnels sommairement entraînés, parfois assistés de mercenaires.

En règle générale, même en surnombre, un garde ne se bat pas à mort ; s’il fait face à des ennemis qui savent se défendre, son premier réflexe sera d’appeler du renfort et chercher à faire rendre les armes à son adversaire plutôt que de provoquer un bain de sang.

Le MJ doit donc toujours garder à l’esprit que s’il est nécessaire de faire intervenir la loi quelque part, rares seront les gardes prêts à sacrifier leur vie au combat. Ce ne sont pas des soldats et ils se reposent surtout sur l’autorité pour faire entendre raison aux hors-la-loi. Les gardes peuvent utiliser des tactiques de groupe, appeler du renfort, tenir leurs ennemis à distance… s’ils ne parviennent pas à les neutraliser ou à les arrêter, leur mission reste de les chasser de la ville ; hors des murs, l’ennemi n’est plus leur problème.

CHEVALIER (CORIACE)

Le plus riche des guerriers peut s'offrir la plus lourde des armures, des armes finement ouvragées, et de puissants destriers pour aller au combat. Les chevaliers des contrées telles que l'Aquilonie, la Zingara, la Némédie, la Brythunie ou les autres royaumes médians aiment à suivre le code de la chevalerie, en écho à leurs nobles origines. Certains chevaliers sont même suivis d'un ou plusieurs écuyers (l'équivalent d'un garde, voir page précédente). Un chevalier en armure est un ennemi formidable de par son armure, son expérience et ses armes. Souvent, les chevaliers sont utilisés comme troupes de choc par les nations civilisées. Capturer un chevalier pour le mettre à rançon n'est pas rare ; une telle prise est l'assurance de toucher une prime de choix.

À moins d'être sans le sou ou pris au dépourvu, un chevalier est toujours monté sur un destrier caparaçonné (voir p.327).

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	10	9

Agilité	Constitution	Coordination
9	11	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	1
Résilience	—	Sens	—
Connaissance	1	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 9
- **Encaissement :** Armure 4 (Cotte de mailles ou de plates), Courage 2

ATTAQUES

- **Épée à deux mains (Mêlée) :** Allonge 3, 2M, 7, Cruel 1
- **Lance de cavalerie (Mêlée) (si à cheval) :** Allonge 3, 6, Déséquilibrée, Cavalerie 2, Fragile
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 3 mentaux, Étourdissant

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Commandement.** Un chevalier peut dépenser 1 point de Fatalité pour accorder 2d20 bonus à une Meute ou Escouade à portée Courte. Les maximums de dés classiques s'appliquent. Ces dés bonus peuvent être utilisés pour n'importe quel test tenté par le groupe visé, jusqu'à la fin de son prochain tour.

COMBAT DE MASSE

La plupart des royaumes font appel à une armée professionnelle pour défendre ou étendre leurs terres, ou pour neutraliser les querelles qui y naissent. Le *chapitre 9 : le maître du jeu* aborde les situations où les PJ font partie d'un plus grand groupe : compagnie de mercenaires, équipage pirate... Ces règles ne couvrent pas les combats qui impliquent des forces plus importantes que le simple groupe des PJ, aidés de leurs compétences Commandement et Art de la Guerre, et des talents qui y sont associés. Un MJ qui souhaite résoudre des combats de masse malgré tout peut décider de résoudre des Luttes à partir de la compétence Art de la Guerre des chefs de chaque groupe. La difficulté doit être déterminée à partir d'objectifs concrets à définir à chaque stade du conflit, et peut être ajustée en fonction de plusieurs paramètres : terrain, météorologie, moral, équipement, qualité des forces en présence, surnombre, etc. Les succès (et les dépenses d'Héroïsme) peuvent être utilisé(e)s pour séparer l'ennemi, prendre l'avantage, ou neutraliser les objectifs adverses.

Idéalement, le MJ doit éviter les situations où un PNJ teste une compétence contre un autre PNJ. Après tout, les héros de l'histoire sont les personnages des joueurs, et ce sont leurs actions qui sont importantes, et non l'issue de la bataille à proprement parler.

"En tête venaient les chevaliers, resplendissants dans leurs armures aux plaques richement ouvragées, avec des plumes colorées ondoyant au-dessus de leurs heaumes polis. Leurs montures, caparaçonnées de soie, de cuir laqué et de boucles en or, caracolaient et sautillaient tandis que leurs cavaliers les mettaient au pas. La lumière matinale se reflétait sur les pointes des lances qui se dressaient telle une forêt au-dessus des troupes montées, leurs pennons flottant sous la brise légère. Chaque chevalier portait sur lui le gage d'une dame, un gant, un foulard ou une rose, noué à son casque ou glissé dans son ceinturon d'épée. C'était la chevalerie de Khoraja, forte de cinq cents hommes, conduite par le comte Thespides que l'on disait convoiter la main de Yasmela elle-même."

— Le Colosse Noir

PIRATE (SBIRE)

Les mers occidentales, tout comme la Vilayet, grouillent de chiens de mer sans scrupules qui s'attaquent aux navires marchands assez fous pour s'y aventurer. Les flibustiers des îles Baracha, les Corsaires noirs ou les brigands de la Fraternité Rouge partagent un point commun : ils représentent tous une menace redoutable prête à s'abattre sur quiconque tente de traverser leurs eaux.

Plus que tout autre groupe décrit dans cette section, les pirates s'équipent et s'arment avec ce qui leur tombe sous la main, en fonction de leur nature et de leur culture. Les pirates zingariens portent souvent des cuirasses en cuir et des épées droites, tandis que les pillards des mers du Nordheim préfèrent des corsets d'écaille et se battent avec des haches et des boucliers. Les Corsaires Noirs, eux, sont traditionnellement équipés de lances et de pavois, alors que les Argosséens utilisent bien souvent des arcs longs pour affaiblir leur proie avant de monter à l'abordage.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	7	7	7

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure 1 (Vêtements), Courage 1

ATTAQUES

- **Sabre (Mêlée) :** Allonge 2, 5, Déséquilibré, Cruel 1
- **Couteau (Mêlée) :** Allonge 1, 4, 1M, Caché 1, Improvisé, Létalité 1
- **Hachette (Mêlée) :** Portée 2, 5, 1M, Cruel 1
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 2 mentaux, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Force de la mer.** Les pirates combattent très souvent en mer et sont peu affectés par les pénalités propre à un navire, sauf par très mauvais temps.
- **Abordage.** Les pirates sont des experts pour monter à l'abordage et savent s'abriter sur un navire. Lorsqu'ils montent à l'abordage, les pirates gagnent 2 de Couvert contre les armes à projectile.

CAPITAINE PIRATE (NÉMÉSIS)

Bandit d'envergure, le capitaine pirate est plein de ressources ; son rôle requiert de la discipline, un caractère impitoyable, et un vrai talent de bretteur. Un capitaine efficace sait guider ses hommes, plutôt que de les dominer, permettant à la cupidité naturelle d'un équipage pirate de s'exprimer. Les pirates viennent d'horizons divers : anciens marchands, officiers de marine déserteurs, voire anciennes victimes de piraterie, depuis des contrées telles que la Zingara, l'Argos, le Shem, la Stygie, Kush, ou les Royaumes Noirs. Les pirates de la Vilayet sont des Touraniens ou des Hyrkaniens, et les Vanirs en quête de profit et d'aventure s'y dirigent eux aussi.

Un capitaine pirate se doit d'être un personnage aussi impérieux que redoutable, et de taille à rivaliser avec un ou plusieurs PJ. Atteindre un tel statut demande une véritable force de caractère et un capitaine pirate doit nécessairement se démarquer de la troupe de ses sbires.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	9	10	9

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	1	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 1 (Vêtements), Courage 1

ATTAQUES

- **Sabre (Mêlée) :** Allonge 2, 5, Déséquilibré, Redoutable, Cruel 1
- **Couteau (Mêlée) :** Allonge 1, 4, 1M, Caché 1, Improvisé, Létalité 1
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 4 mentaux, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Force de la mer.** Voir ci-contre.
- **Seul maître à bord.** Lorsqu'il est sur son vaisseau, un capitaine pirate dispose toujours d'un Couvert Léger, avec 2 de Couvert contre les armes à distance.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Réputation redoutable.** À tout moment d'une rencontre, le capitaine pirate peut dépenser 1 point de Fatalité (renouvelable) pour ajouter 1 de dégâts mentaux d'une attaque Regard d'acier.

SAUVAGE (SBIRE)

Les Pictes, les Liguréens ou les terribles mangeurs d'hommes de Zamboula ne sont que quelques-unes des nombreuses tribus barbares qui rôdent partout où la civilisation ne s'est pas encore installée. Dans certains cas, ces sauvages ont été repoussés jusque dans des terres désolées ; dans d'autres, ils s'accrochent à la terre de leurs ancêtres, qu'ils défendent de la pointe en silex de leur lance, ou de l'obsidienne de leur dague. Les sauvages sont des êtres humains, mais savent entretenir le doute sur leurs effectifs, et excellent à tendre des embuscades. La violence fait partie de leur quotidien. Pour le peuple civilisé, le sauvage reste l'ennemi. Pour autant, il vit au cœur de la nature et a développé un lien particulier avec les esprits qui y règnent. C'est souvent en se frottant à ces tribus que l'on découvre des menaces insoupçonnées car oubliées de la civilisation.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	7	8	9

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 5
- **Encaissement :** Armure 1 (Armure grossière), Courage 1 (Sauvage)

ATTAQUES

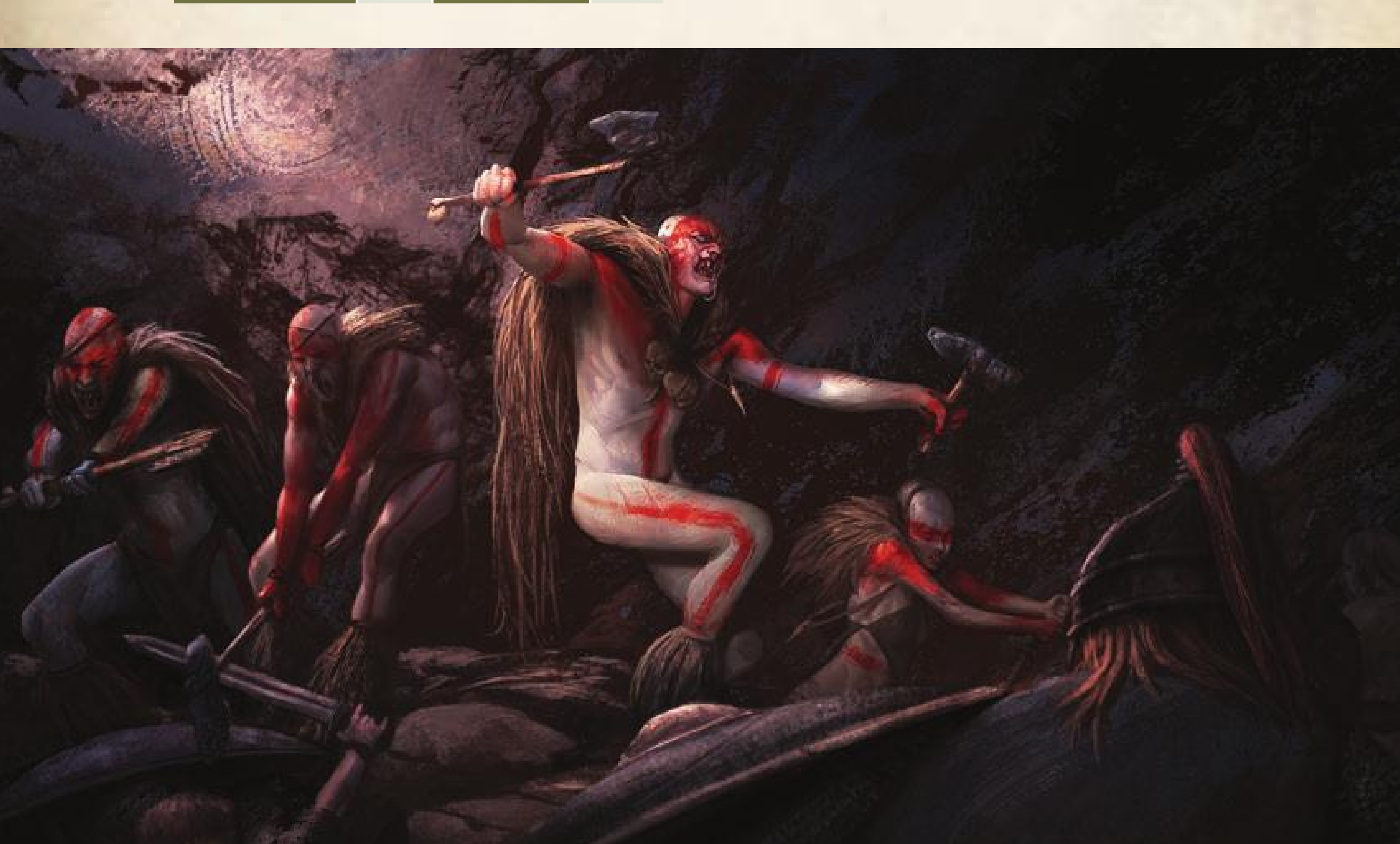
- **Hache de pierre (Mêlée) :** Allonge 2, 4 [symbole], 1M, Cruel 1
- **Lance de fortune (Mêlée) :** Allonge 3, 4 [symbole], 2M, Jet

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Effectif inconnu.** Lorsque le MJ dépense un ou plusieurs points de Fatalité pour appeler des renforts de sauvages, chaque point dépensé appelle deux sauvages au lieu d'un seul.

NOTES

- **Chamane sauvage :** un sauvage Coriace avec Intelligence 10 (Vigueur et Résolution 9) est un chamane, souvent un chef de tribu. Toutefois, un chamane sauvage peut aussi être une Némésis doté de pouvoirs de sorcellerie. Dans ce cas, le chamane connaîtra certainement le sort *Communion avec la nature*.



SORCIER (CORIACE)

Versé dans l'art des arcanes et les pratiques magiques, le sorcier est un ennemi formidable, et souvent une Némésis avec de vastes ressources à sa disposition. En fonction de son expérience et de son pouvoir, un sorcier peut être âgé de centaines, voire de milliers d'années. Sa présence dans une région n'est jamais inaperçue, et il peut faire l'objet de rumeurs, de légendes et même de complots, quand il ne trempe pas directement dans la politique locale. Un sorcier renommé cultive soigneusement sa réputation et ne laisse qu'entrevoir sa véritable puissance. Seul le plus brave – ou le plus fou – des aventuriers se risquerait à provoquer sa colère. Dans certains cas, la seule force capable de neutraliser un sorcier est… un autre sorcier, ce qui donne lieu à des rivalités légendaires.

Si l'antagoniste est un sorcier, le MJ doit s'appuyer sur cette description et l'habiller de son imagination pour en faire un ennemi mémorable, en personnalisant ses objectifs, attributs, aspects et compétences arcaniques.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	9	9	10

Agilité	Constitution	Coordination
8	8	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	2	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 8, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 1 (Vêtements), Courage 3

ATTAQUES

- **Dague (Mêlée) :** Allonge 1, 3, Caché 1, Jet, Létalité 1
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 3 mentaux, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sorcier.** Un sorcier maîtrise en général de 2 à 4 sorts, voire plus pour les vétérans. Ils doivent être choisis selon la personnalité et les objectifs du sorcier, son protecteur, et sa tradition. Par exemple, le sort *Invocation horrifique* est très commun chez les sorciers occidentaux, alors que le sort *Asservissement* est plus répandu à l'est. Voyez le *chapitre 7 : Sorcellerie* pour plus d'informations sur les sorts et traditions.

NOTES

- **Armes alchimiques :** les sorciers disposent souvent d'un arsenal d'artifices alchimiques, ainsi que quelques trucs et astuces pour épater la galerie (ou sauver leur tête). Un sorcier peut dépenser autant de points de Fatalité que la difficulté requise pour fabriquer un objet afin de profiter de l'effet de cet objet. Par exemple, pour 3 points de Fatalité, un sorcier peut avoir l'objet suivant en main : **Globe de liqueur explosive (Distance) :** Portée C, 4, Zone. Ces objets sont décrits dans le *chapitre 7 : Sorcellerie.*

VOYOU (SBIRE)

Les voyous rôdent dans les allées désolées à l'arrière des gargotes mal famées, et l'on en trouve dans toutes les villes. Ils travaillent souvent pour des criminels plus influents, et servent de gros bras, ou d'oreilles attentives. Leur motivation ne va pas plus loin que la crainte ou la convoitise. Les voyous sont souvent des brutes qui n'utilisent que la menace et la force pour arriver à leurs fins, et se rencontrent souvent sous la forme de Meutes ou d'Escouades, sous la direction d'un chef de meute plus expérimenté, mais pas nécessairement plus intelligent.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	7	7	7

Agilité	Constitution	Coordination
9	10	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure 1 (Vêtements), Courage 1

ATTAQUES

- **Gourdin (Mêlée) :** Allonge 2, 5, 1M, Improvisé, Mise à terre, Étourdissant
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 2 mentaux, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **La force du nombre.** Une attaque de voyou inflige +2 de dégâts contre toute créature ayant déjà été attaquée à ce round.

BÊTES SAUVAGES

Les âges ont vu se succéder les épisodes glorieux et les déroutes de l'humanité. Le continent est désormais jonché des ruines d'empires et de dynasties d'antan, recouvrant les vestiges enfouis et superposés de royaumes oubliés, dont les rues, les châteaux et les cités resteront inhumés pour l'éternité. Par comparaison, le monde naturel – forêts, steppes, jungles et champs – paraît immortel. Il survit et prospère, sinue et s'étale sur tout l'horizon. Les résidents de cet univers sauvage, bêtes et animaux, sont toujours là et ont même à peine changé, témoignage durable de la lutte éternelle entre barbarie et civilisation.

Parmi ces animaux, certains vénèrent des dieux connus de l'humanité, comme Jhebbal Sag ou Gullah, mais la plupart ne sont que des bêtes sauvages sans dessein partagé, dont les antiques divinités ne subsistent que dans la mémoire indistincte d'une époque antérieure à la civilisation. Quand ces créatures pensent, elles rêvent d'un temps où les animaux hériteront à nouveau d'une terre de crocs et de griffes, affranchie des intrusions de l'humanité, loin de la clameur des villes.

DES BÊTES FÉROCES ET RUGISSANTES

Toutes les créatures de cette section partagent une capacité : lorsqu'elles tentent des attaques de Menace, elles peuvent effectuer des tests de Discipline (en utilisant Volonté et leur domaine d'expertise de Résilience) à la place de tests de Persuasion. Bien que la structure sociale de nombreux animaux sauvages soit complexe, ces créatures disposent rarement de compétences sociales telles que les entendent les humains. Elles peuvent toutefois bien menacer et intimider les autres humains et bêtes.

GRAND SINGE (SBIRE)

Ces bêtes sauvages atteignent une taille comparable à celle d'un homme de forte carrure, mais s'avèrent plus puissantes et rapides. Farouches, elles se montrent souvent agressives. Parfois considérés comme les ancêtres primitifs de l'humanité ou comme des humains déchus et avilis, les grands singes se retrouvent d'un bout à l'autre des royaumes hyboriens et régions voisines, allant des singes blancs du Nordheim aux gorilles de l'immensité sauvage Picte, en passant par les singes gris des côtes de la Vilayet. L'exemple qui suit représente un grand singe classique, mais certains spécimens capturés ont montré un caractère et une ruse bien plus marqués, puisqu'ils vont jusqu'à imiter leurs maîtres humains.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	5	6	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	11	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 6, Résolution 5
- **Encaissement :** Armure 1 (fourrure épaisse), Courage —

ATTAQUES

- **Jet de pierre (Distance) :** Portée C, 3, 1M, Étourdissement, Jet
- **Poing (Mêlée) :** Allonge 1, 4, 1M, Étreinte
- **Menace (Menace) :** Portée C, 3 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Brachiation.** Les grands singes peuvent se déplacer parmi les arbres, de branche en branche, avec une aisance remarquable. Un grand singe ne tient pas compte des terrains délicats lorsqu'il se déplace dans une zone composée d'arbres et peut relancer tout d20 qui n'a pas obtenu un succès lorsqu'il effectue un test de mouvement alors qu'il grimpe ou se meut parmi les arbres.
- **Créature monstrueuse**
- **Peur 1**

OPTIONNEL

- **Singe-taureau.** Les singes-taureaux sont plus grands et dangereux que les grands singes de base. Ils sont considérés comme Coriaces, avec 13 en Constitution et 10 en Volonté. Cette puissance accrue augmente les dégâts de toutes les attaques de +1 et leur confère 13 en Vigueur et 10 en Résolution.

OURS (CORIACE)

L'espèce la plus courante, l'ours noir, reste dangereuse malgré sa taille plus réduite que celle des autres ours. Créatures solitaires et très territoriales, les ours noirs ne s'en prennent pas aux gens, sauf s'ils se sentent menacés ou si une force extérieure les enrage.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	4	6	9

Agilité	Constitution	Coordination
9	12	6

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 9
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 1

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 1, 6 Perforant 1, Létalité 2
- **Deux Coups de griffes (Mêlée) :** Allonge 2, 5 Mise à terre
- **Grognement (Menace) :** Portée C, 3 mental, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sauvage.** L'ours noir peut recourir à Dépense d'Héroïsme – Frappe Rapide pour 1 seul point d'Héroïsme, tant qu'il utilise une attaque différente pour chaque action. Il dispose de deux attaques Coup de griffes différentes et d'une attaque de Morsure, et peut recourir à Frappe rapide jusqu'à deux fois par tour, au lieu d'une seule (cas normal).
- **Sens aiguisés (Odorat)**

NOTES

Ours bruns. Ces bêtes imposantes, particulièrement dangereuses, se montrent bien plus agressives que les ours noirs. Surtout actifs au crépuscule, la nuit et à l'aube, les ours bruns vagabondent sur de vastes zones, au point qu'ils empiètent souvent dans les villages et fermes, en quête de nourriture, et disputent sauvagement les proies à d'autres prédateurs. Reprenez le profil de l'ours noir en y apportant les modifications suivantes :

- **Agilité 9, Constitution 14, Coordination 5, Vigueur 14, Courage 2**
- **+1 en Domaine d'Expertise – Combat**
- **+1 à toutes les attaques**
- **Peur 1**

Ours polaires. Ces grands ours carnivores, adaptés aux climats polaires, chassent aussi bien au-dessus qu'en dessous de la surface aquatique. Les ours polaires, d'une discrétion remarquable pour leur taille, nagent avec aisance et courent très vite, sans parler de leur force effroyable. Par ailleurs, étant donné que leur habitat naturel compte peu d'humains, ils ne les craignent pas. Reprenez le profil de l'ours noir en y apportant les modifications suivantes :

- **Volonté 10, Constitution 14 (1), Coordination 5, Vigueur 15, Résolution 10**
- **+1 en Domaine d'Expertise – Combat et Mouvement**
- **+2 aux dégâts de Morsure et de Griffes, +1 mental aux dégâts de Grognement**
- **Attribut inhumain (Force) 1**
- **Camouflé.** Il est pratiquement impossible de distinguer un ours polaire dans un environnement de neige et de glace. En conditions polaires ou neigeuses, l'ours polaire reçoit deux bonus d'Héroïsme aux tests de Mouvement visant à se déplacer furtivement.
- **Créature monstrueuse**
- **Peur 1**
- **Résistant au froid**

– Jhebbal Sag ? dit Balthus.

Le jeune homme avait répété cet ancien nom avec une certaine hésitation. Il ne l'avait entendu prononcer que trois ou quatre fois dans toute sa vie.

– Autrefois toutes les créatures vivantes le vénéraient. C'était il y a bien longtemps, du temps où les animaux et les hommes parlaient la même langue. Les hommes l'ont oublié ; même les bêtes l'oublient et seules quelques-unes se rappellent désormais son nom. Les hommes qui se souviennent de Jhebbal Sag et les fauves qui font de même sont frères et parlent la même langue.

Balthus ne répondit pas. Il avait souffert, attaché à un poteau picte et avait vu la jungle nocturne vomir ses horreurs munies de crocs en réponse à l'appel d'un chaman.

— Au-delà de la rivière Noire

Au-dessus de lui le corbeau poussa un cri strident, et Conan jeta involontairement un regard vers le ciel, serrant les dents dans un spasme de nervosité. Sur le faîte de la colline, le cheval blanc était immobile, la tête baissée. La vieille femme regarda la monture, puis le corbeau ; alors elle poussa de nouveau le cri étrange et fantastique. Comme s'il connaissait la signification de cet appel, le corbeau devint soudain muet, changea de direction et partit vers l'est à tire-d'aile.
— L'Heure du dragon

VARIANTE – LOCALISATION DES COUPS

En dehors des Némésis, la localisation des coups entre rarement en jeu pour les personnages non joueurs. Le maître du jeu et les joueurs souhaiteront peut-être savoir où l'ennemi a été frappé, ce qui ne posera aucun problème pour les adversaires humains, en reprenant la répartition anatomique des PJ humains, mais ne sera pas toujours adapté pour les animaux et les abominations surnaturelles. Les conseils qui suivent, simples et intuitifs, devraient vous permettre de gérer ces situations de manière satisfaisante, sans chercher à coller à la perfection aux proportions des différentes créatures.

Un quadrupède, comme un cheval ou un loup, se traitera simplement : le maître de jeu reprend la table normale de localisation, en considérant que tout ce qui touche un bras atteint en fait une patte avant (et une jambe, une patte arrière). De même, les oiseaux et chauves-souris se basent sur les tables classiques, mais leurs ailes remplacent les bras. Pour les serpents, tout ce qui n'est pas la tête correspond au long corps de la bête. Pour les insectes et les arachnides, notamment les spécimens géants, tout ce qui indique un bras ou une jambe correspond aux « pattes », en lançant éventuellement un dé supplémentaire pour déterminer précisément laquelle (si vous souhaitez rentrer dans ces détails).

Certaines créatures sont si éloignées de la nature que leur forme cadre mal avec l'anatomie humaine ; de fait, elles bénéficient d'un avantage, car leurs adversaires ne savent pas véritablement ce qu'ils frappent. Si l'on prend l'exemple d'une horreur aux tentacules frétillants des Ténèbres extérieures, l'anatomie de la créature est telle que ses assaillants auront bien du mal à discerner ce qu'ils atteignent et ne seront d'ailleurs dans certains cas même pas sûrs d'avoir touché leur cible.

OISEAU, SAGACE (CORIACE)

Qu'il s'agisse d'un corbeau, d'un perroquet ou d'un « moqueur », les oiseaux sagaces sont souvent les alliés, espions ou familiers des sorciers et sorcières. Leur espérance de vie dépasse souvent celle de leurs propriétaires humains.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
6	8	5	6

Agilité	Constitution	Coordination
4	4	5

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	2
Résilience	—	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 4, Résolution 6
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Serres et bec (Mêlée) :** Allonge 1, 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Parole.** Même si ce n'est que pour quelques mots, ces oiseaux savent imiter leurs maîtres et ont une notion suffisante de la parole pour répéter ce qu'ils entendent. Certains sont même très éloquents, capables de composer leurs propres phrases et de converser.
- **Vol**

OPTIONNEL

Le maître de jeu peut reprendre le profil ci-dessus pour un oiseau ordinaire, en baissant son Intelligence à 3 ou 4, et en réduisant Vigueur et Résolution de moitié.

Certains oiseaux parlants peuvent apprendre Rire moqueur, Attitude avec Portée C, 3 mental, Perforant 1.

Quelques spécimens rarissimes sont en réalité des sorciers transformés, emprisonnés sous cette forme pour un crime innommable. Un tel oiseau peut être doté du talent Élève et de la capacité spéciale Familier.

CHAMEAU (SBIRE)

Préféré au cheval en certaines contrées très arides, le chameau peut se passer de nourriture et d'eau pendant de longues périodes, ce qui en fait un compagnon précieux pour les longs voyages. Ces bêtes irritables n'obéiront toutefois qu'à des maîtres expérimentés.

ATTRIBUTS			
Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
7	4	6	7

Agilité	Constitution	Coordination
7	11	3

DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	—	Mouvement	1
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 6, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 2

ATTAQUES

- **Ruade (Mêlée) :** Allonge 1, 4 , Mise à terre
- **Hostilité (Menace) :** Portée C, 2 mental

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Bête de selle.** On peut dresser un chameau pour le chevaucher (cf. Montures, page 137).
- **Déserticole.** Le chameau est adapté à la vie dans le désert. Il réduit de quatre crans la Difficulté des tests visant à résister aux chaleurs extrêmes (certains seront donc réussis automatiquement). De plus, lorsqu'il se passe de nourriture et d'eau, dix fois plus de temps s'écoule entre deux tests de Résilience d'un chameau que pour un humain.
- **Terreur des chevaux.** Les chevaux traitent les chameaux comme si ces derniers avaient la Qualité Peur 1, car l'odeur du chameau les incommode au plus haut point.



CROCODILE (CORIACE)

Ces prédateurs aquatiques meurtriers paraissent bien lents et lourds quand ils se meuvent sur terre, mais leur vélocité s'avère tout autre quand ils sont dans l'eau. Ils se tapissent sous la surface des étangs et rivières dans l'attente de proies venues s'abreuver ou traverser, puis surgissent avec une vitesse terrifiante. Rares sont les créatures capables de réchapper des mâchoires d'un crocodile.

ATTRIBUTS			
Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	4	5	8

Agilité	Constitution	Coordination
10	10	3

DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	1	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	—
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 10, Résolution 8
- **Encaissement :** Armure 2, Courage —

ATTAQUES

- **Mâchoire d'acier (Mêlée) :** Allonge 2, 4 , Étreinte, Létalité 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Aquatique.** Le crocodile peut retenir son souffle jusqu'à quinze minutes avant d'être soumis à un test de Résilience.
- **Prédateur embusqué.** Le crocodile reçoit deux bonus d'Héroïsme aux tests de Mouvement lorsqu'il est dans l'eau. De plus, il réduit à 0 le coût de Dépense de Fatalité – Interruption lorsqu'il commence son tour caché et immergé dans une étendue d'eau.
- **Noyade.** Lorsque le crocodile est dans l'eau et qu'il parvient à saisir sa proie, celle-ci commence à se noyer. Consultez la page 127 pour les règles de noyade. Cela s'ajoute aux dégâts infligés au crocodile à un ennemi saisi.
- **Apathique.** Le crocodile ne peut pas entreprendre l'action Sprint quand il n'est pas dans l'eau.

CHIEN (SBIRE OU CORIACE)

Balthus sourit et posa une main sur la tête du chien pour le caresser. Les babines du grand animal se retroussèrent par réflexe, révélant des crocs luisants, puis le chien baissa la tête timidement et remua la queue en des mouvements saccadés et incertains, comme s'il avait presque oublié ce que pouvaient être des marques d'affection.
— Au-delà de la rivière Noire

Cet animal, intimement lié à l'humanité, figura parmi les premières bêtes domestiquées par celle-ci. On le rencontre à peu près partout où les gens vivent (ou ont vécu). La plupart des chiens sont élevés pour certaines tâches, notamment la guerre, la chasse ou pour monter la garde.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	5	6	7

Agilité	Constitution	Coordination
9	8	5

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 4, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 1, 3, Étreinte
- **Grognement (Menace) :** Portée C, 2 mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Chien de guerre.** Il existe de nombreuses races de chien, résultat de croisements opérés par les humains pour favoriser certaines aptitudes, notamment martiales. Les chiens de guerre constituent des adversaires Coriaces, avec 8 en Vigueur et 7 en Résolution. Les autres chiens constituent de simples Sbires.
- **Domestiqué.** Les chiens assistent leurs maîtres avec zèle, dans bien des fonctions. Un chien contribuera volontiers à diverses tâches d'équipe, notamment dans les domaines d'expertise Combat, Sens et Résilience.
- **Sens aiguisés (Odorat)**

CHEVAL DE SELLE (SBIRE)

D'ordinaire plus léger et plus petit qu'un cheval de trait, un bon cheval de selle convient mieux à porter un cavalier qu'à tirer une carriole. Son poids réduit lui permet de courir plus vite, y compris lorsqu'il est monté. Les chevaux de trait, sensiblement plus lents (Agilité 8), présentent par ailleurs les mêmes attributs, domaines d'Expertise, Endurance et Encaissement, mais disposent de traits supplémentaires comme indiqué ci-après.

Les races régionales sont nombreuses : du poney hyrkanien, élancé et rapide, aux bêtes efflanquées des Afghulis, en passant par les grands chevaux du désert des Stygiens. Vous les retrouverez dans des suppléments de ***Conan*** à venir.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	4	6	8

Agilité	Constitution	Coordination
9	10	4

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 5
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Sabots (Mêlée) :** Allonge 1, 4, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES DES CHEVAUX DE SELLE

- **Bête de selle.** On peut dresser un cheval de selle pour le chevaucher (cf. Montures, page 137).

CAPACITÉS SPÉCIALES DES CHEVAUX DE TRAIT

- **Bête de somme.** On peut dresser un cheval de trait pour qu'il tracte des chariots et autres véhicules. (cf. Montures, page 137).
- **Portefaix.** Les chevaux de trait sont dotés de Constitution inhumaine 1 pour ce qui est de porter et de déplacer des fardeaux.



DESTRIER (SBIRE)

Les destriers sont dressés pour ne pas paniquer au cœur des batailles. Ces races puissantes sont sélectionnées pour la force et la combativité qui leur permettent de foncer tête la première avec leur cavalier en armure sur une formation de lanciers. Gare à quiconque se tient sur la route d'un destrier digne de ce nom ; rares seront ceux qui en réchapperont, rarissimes ceux qui en sortiront indemnes. En raison des ressources et du coût demandés par l'élevage d'une telle bête, elle reste l'apanage des nations les plus riches comme l'Aquilonie, Ophir, le Khauran, la Némédie, la Brythunie et autres. Lors de campagnes prolongées, les destriers se parent souvent de bardes, type d'armure décrit en page 157 du *Chapitre Six : équipement*. Les royaumes les plus riches dotent leurs destriers de bardes martiales pour les combats, mais aussi de caparaçons ornementaux pour les parades et les tournois.

On compte de nombreuses races de destrier, qui seront détaillées au gré des divers suppléments régionaux de ***Conan***. L'exemple qui suit correspond au destrier traditionnel tel qu'on peut en acheter en Aquilonie ou tel que les aventuriers issus de Némédie en chevaucheront.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	5	6	9

Agilité	Constitution	Coordination
9	11	4

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 6, Résolution 5
- **Encaissement :** Armure 2 (barde), Courage 1

ATTAQUES

- **Sabots (Mêlée) :** Allonge 1, 4, Étourdissant, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Bête de cavalerie.** On peut dresser un destrier pour le chevaucher, y compris au combat (cf. Montures, page 137).

RATS, NUÉE (SBIRE)

Très communs dans les recoins les plus humides et dangereux des villes, les colonies de rats affamés et pestiférés constituent une menace bien plus grande que ne le laisse penser la taille des créatures. Une seule morsure n'aura souvent que peu de conséquences, outre une vive douleur, mais un tapis grouillant de rats peut terrasser de larges proies. La nuée ne résistera pas à un assaut concerté, mais la terreur qu'elle engendre est telle que les gens préfèrent se tenir à l'écart.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
6	4	4	6

Agilité	Constitution	Coordination
8	7	5

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	2
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 4, Résolution 3
- **Encaissement :** Armure 2 (Immatériel), Courage —

ATTAQUES

- **Dizaines de morsures (Mêlée) :** Allonge 1, 4, Perforant 1, Persistant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Essaim.** La nuée peut effectuer gratuitement l'action Se Retirer.
- **Immatériel 2.** Bien que la nuée de rats ne soit pas véritablement immatérielle, elle est composée de tant d'éléments que les attaques visant ses éléments individuels n'ont pas d'effet véritable.
- **Résistant aux maladies**
- **Sens aiguisés (Odorat)**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Attaques d'essaim.** Pour chaque point de Fatalité dépensé, la nuée peut effectuer une attaque supplémentaire lorsqu'elle effectue une attaque de combat rapproché en action standard. Chaque attaque doit viser un ennemi différent.
- **Il en arrive toujours plus.** Pour chaque point de Fatalité dépensé pour appeler des renforts, deux autres nuées de rats arrivent à la fin du tour. Celles-ci peuvent se joindre à une Meute ou une Escouade existante, chacune d'elles étant composée de plusieurs nuées de rats.

SCORPION GÉANT (CORIACE)

Ces créatures de la taille d'un petit cheval sont pour le reste identiques aux scorpions ordinaires. Leurs pinces peuvent arracher un membre, mais leur arme véritable reste leur dard gorgé de puissant venin. On rencontre généralement ces odieuses créatures dans les étendues arides, les déserts et autres sites désolés, mais elles se dissimulent à merveille, si bien que les humains s'en dotent en certains lieux civilisés où elles font office de redoutables bêtes de garde.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
7	3	4	8

Agilité	Constitution	Coordination
9	10	3

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	1
Résilience	2	Sens	—
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 10, Résolution 8
- **Encaissement :** Armure 2 (carapace en chitine), Courage 1

ATTAQUES

- **Pinces (Mêlée) :** Allonge 2, 5 ✪, Étreinte, Cruel 1
- **Dard caudal (Mêlée) :** Allonge 1, 4 ✪, Perforant 1, Persistant 5
- **Dérangeant (Menace) :** Portée C, 2 ✪ mental, Zone

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Membres meurtriers.** Le scorpion géant peut recourir à Frappe rapide pour un seul point de Fatalité, à condition d'utiliser chaque fois une attaque différente.

CRÉATURES GIGANTESQUES

Conan a affronté quelques rares ennemis bien plus imposants que lui-même. Des créatures telles que le démon crapaud Thog ; les deux frères géants du gel d'Atali ; le dragon sylvestre aux abords de Xuchotil ; le dieu démoniaque Thaug de Salome et Satha l'Ancien, serpent géant de compagnie de Tsotha-Lanti, constituaient l'exception et non la règle. Cela dit, le MJ peut tout à fait opposer d'autres créatures gigantesques aux personnages joueurs, ne serait-ce que pour leur proposer un défi à la hauteur de leur effectif (par opposition à un Cimmérien esseulé) et pour mettre en exergue l'angle fantastique de l'Âge Hyborien. Sans compter que vaincre un énorme monstre paraît toujours plus héroïque que d'en défaire plusieurs de proportions moindres.

Vous pouvez facilement adapter les créatures de ce chapitre pour les rendre plus grandes ou monstrueuses, en augmentant leur Constitution (et leur Vigueur) et en leur attribuant les Qualités Attribut inhumain et Créature monstrueuse (cf. pages 307/309). Une Constitution accrue augmentera les dégâts supplémentaires, et les Qualités d'arme comme Mise à terre, Zone ou Étendu pour les attaques profitant d'une grande taille et d'une grande allonge. Les versions monstrueuses des créatures naturelles peuvent en outre recevoir des points supplémentaires d'armure et d'Encaissement (Courage), voire se doter d'un venin acide ou d'un sang corrosif, marque du surnaturel. Enfin, les créatures les plus redoutables peuvent constituer des Némésis à part entière, ce qui leur octroie les Vigueur, Blessures, Résolution, Traumatisme et dépenses de Fatalité propres à ces ennemis.

SERPENT CONSTRICTEUR (SBIRE)

Ces grands serpents musculeux peuvent s'enrouler autour de leur proie pour l'étouffer, avant de l'engloutir d'un coup pour la digérer beaucoup plus lentement. Leur peau écailleuse et marbrée frappe de terreur tous ceux qui connaissent ces reptiles révérés par les adeptes de Set et de Damballah.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	3	4	8

Agilité	Constitution	Coordination
10	10	3

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 2, 4 ✪
- **Enlacement (Mêlée) :** Allonge 1, 4 ✪, Étreinte
- **Constriction (Mêlée) :** Allonge 1, 4 ✪, Létalité 2, uniquement sur les cibles saisies



SERPENT CONSTRICTEUR GÉANT (CORIACE)

Ces énormes serpents peuvent s'enrouler autour de proies tout aussi grosses, voire plus grandes qu'eux, et les broyer par pression circulaire. Capables d'engloutir des créatures de taille étonnante, ils peuvent subsister pendant des mois sur un tel repas gargantuesque. Ces prédateurs sont très recherchés comme gardiens par les sectateurs les plus dérangés et certains sorciers ; rares sont les monstres naturels de l'Âge Hyborien qui inspirent un tel effroi.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	3	4	8

Agilité	Constitution	Coordination
10	11	3

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 8
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 2, 5
- **Enlacement (Mêlée) :** Allonge 1, 5, Étreinte
- **Constriction (Mêlée) :** Allonge 1, 5, Létalité 2, uniquement sur les cibles saisies

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Créature monstrueuse**

OPTIONNEL

Les attaques et capacités spéciales suivantes s'appliquent pour la variante venimeuse du serpent constricteur géant.

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 2, 5, Persistant 3
- **Frappe caudale (Mêlée) :** Allonge 2, 6, Mise à terre
- **Sifflets d'intimidation (Menace) :** Portée C, 4 mental, Intense
- **Embuscade.** Le serpent venimeux se tapit à l'insu de sa proie jusqu'au moment où il frappe. Il reçoit 1 bonus d'Héroïsme aux tests de Mouvement, sous réserve qu'il ait assez de place pour se cacher.
- **Peur 2**
- **Résistant au poison**



SERPENT VENIMEUX (SBIRE)

Il s'agissait bien d'une tête de serpent ! Il vit les yeux maléfiques et les crocs dégouttant, entendit le sifflement et sentit le contact répugnant de la chose sur son corps. Il poussa un cri hideux et frappa la bête de sa main nue ; il sentait les crocs se planter dans cette même main. Puis il se raidit et tomba lourdement à terre.

— L'Heure du dragon

Ces serpents très agiles s'avèrent fort dangereux, malgré leur taille, en raison de leur furtivité et de leur morsure venimeuse. Ce poison se montre souvent meurtrier pour des créatures qui excèdent largement la taille de l'animal, qui s'en sert autant pour se défendre que pour chasser. On élève souvent ces serviteurs sacrés de Set dans les temples du dieu ; certains prêtres sorciers les prennent comme familiers.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	3	4	8

Agilité	Constitution	Coordination
12	7	3

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 4, Résolution 4
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 2, 3, Persistant 4, Létalité 1
- **Sifflets d'intimidation (Menace) :** Portée C, 3 mental, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Embuscade.** Le serpent venimeux se tapit à l'insu de sa proie jusqu'au moment où il frappe. Il reçoit 2 bonus d'Héroïsme aux tests de Mouvement.
- **Peur 1**
- **Résistant au poison**

SERPENT VENIMEUX GÉANT (CORIACE)

Versions gigantesques du cobra ordinaire, de la vipère ou du crotale, ces serpents restent proprement terrifiants et redoutables. Comme les constricteurs géants, on les retrouve souvent au service des puissants sorciers et prêtres de Set, pour lesquels ils gardent souterrains, entrepôts religieux et labyrinthes, à l'abri des rayons du soleil. Certains spécimens vivent si longtemps qu'un culte peut se développer autour d'eux, leurs adeptes multipliant les sacrifices vivants en leur honneur.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	3	4	8

Agilité	Constitution	Coordination
11	9	3

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	3
Résilience	—	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 9, Résolution 8
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 2, 5, Persistant 5, Létalité 1
- **Frappe caudale (Mêlée) :** Allonge 2, 6, Mise à terre
- **Sifflets d'intimidation (Menace) :** Portée C, 4 mental, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Créature monstrueuse**
- **Embuscade.** Le serpent venimeux géant se tapit à l'insu de sa proie jusqu'au moment où il frappe. Il reçoit 1 bonus d'Héroïsme aux tests de Mouvement, sous réserve qu'il ait assez de place pour se cacher et que l'environnement s'y prête.
- **Peur 2**
- **Résistant au poison**

L'énorme tête domina l'homme qui lui faisait face, puis s'abattit d'un coup, ouvrant grande sa gueule aux crocs ruisselants de venin.

— Le Peuple du Cercle Noir



ARAIGNÉE GÉANTE (CORIACE)

Malgré leur taille supérieure à celle d'un homme, ces créatures se déplacent avec aisance sur les murs et les plafonds, et se nichent dans les recoins les moins accessibles. Leur morsure venimeuse est dangereuse, mais moins que leurs redoutables toiles. Comme chez de nombreuses variétés plus petites, leur corps produit une substance filandreuse capable d'enchevêtrer les proies et d'entraver les assaillants.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	4	5	7

Agilité	Constitution	Coordination
11	10	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 10, Résolution 7
- **Encaissement :** Armure 2 (carapace de chitine), Courage 1

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 1, 4, Persistant 3, Létalité 1
- **Toile agrippante (Distance) :** Portée C, 3 Étreinte
- **Dérangeant (Menace) :** Portée C, 3 mental, Zone

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Arpenteur des toiles.** L'araignée géante reçoit 3 bonus d'Héroïsme à tout test de Sens visant à détecter du mouvement sur ses toiles. Elle ne tient pas compte des pénalités de mouvement imposées par les toiles.
- **Pattes d'araignée.** L'araignée géante réduit de trois crans la Difficulté de tous les tests de Mouvement d'escalade. Elle se passe de tout matériel d'escalade et peut se déplacer librement sur les murs et les plafonds.
- **Peur 1**
- **Vision dans le noir**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Tissage.** L'araignée peut dépenser 3 points de Fatalité et une action mineure ou standard pour déployer sa toile dans la zone qu'elle occupe, ce qui crée une Entrave qui impose de réussir un test d'Athlétisme Moyen (D1) à quiconque s'y engage, la foule, ou cherche à en sortir.

TIGRE À DENTS DE SABRE (CORIACE)

Ces grands félins, puissants prédateurs embusqués, se tapissent dans les forêts et les hautes herbes jusqu'à bondir sur leur proie pour la percer de leurs longs crocs caractéristiques. Ils s'attaquent en priorité aux créatures de grande taille, profitant de leurs dents pour déchiqueter les organes vitaux de leur prochain repas et le diminuer irrévocablement. Ces bêtes féroces autrefois bien plus communes se croisent rarement dans les royaumes hyboriens, leur habitat de prédilection restant l'immensité sauvage Picte, les jungles et la savane des Royaumes noirs et leurs voisins, ainsi que les déserts rocailleux les plus septentrionaux de la Vilayet.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	4	7	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	11	4

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 9
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure implacable (Mêlée) :** Allonge 1, 5, Étreinte, Létalité 2
- **Griffes (Mêlée) :** Allonge 2, 6, Cruel 1
- **Feulement sauvage (Menace) :** Portée M, 4 mental, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Assaut bondissant.** Quand un tigre à dents de sabre entreprend l'action mineure Mouvement avant de tenter une attaque de combat rapproché, il peut ajouter la Qualité Mise à terre à son attaque de Griffes. Si la cible se retrouve à terre, le tigre peut aussitôt dépenser un point d'Héroïsme pour effectuer contre elle une attaque de Morsure.
- **Peur 1**
- **Sens aiguisés (Odorat)**

VERMINE VENIMEUSE, NUÉE (SBIRE)

Le monde compte de nombreux insectes et arachnides venimeux. Ce gabarit correspond aux nuées et essaims de toutes ces créatures, en dehors des plus meurtrières et redoutables. Elles figurent généralement au sein de Meutes (plus rarement d'Escouades), si bien que le danger représenté ne se limite pas à une simple nuée.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	3	5	3

Agilité	Constitution	Coordination
7	6	4

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	—	Sens	—
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 3, Résolution 2
- **Encaissement :** Armure 3 (Immatériel), Courage —

ATTAQUES

- **Dizaines de morsures ou piqûres (Mêlée) :** Allonge 1, 2, Improvisé, Persistant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Essaim.** La nuée peut effectuer gratuitement l'action Se Retirer.
- **Immatériel 3**
- **Résistant au poison (uniquement le venin de l'espèce)**
- **Résistant aux maladies**
- **Sens aiguisés (Odorat)**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Attaques d'essaim.** Pour chaque point de Fatalité dépensé, la nuée peut effectuer une attaque supplémentaire lorsqu'elle effectue une attaque de combat rapproché en action standard. Chaque attaque doit viser un ennemi différent.
- **Il en arrive toujours plus.** Pour chaque point de Fatalité dépensé pour appeler des renforts, deux autres nuées de vermine venimeuse arrivent à la fin du tour. Celles-ci peuvent se joindre à une Meute ou une Escouade existante.
- **Venin.** Lorsqu'un personnage subit des dégâts de poison de la vermine, le maître de jeu peut dépenser un point de Fatalité pour lui infliger l'état Désorienté.

LOUP (SBIRE) ET LOUP DOMINANT (CORIACE)

Ces prédateurs efflanqués au comportement territorial rôdent en meutes composées de six à douze adultes. Lorsqu'ils chassent, ils usent de discrétion pour traquer leur proie, si possible isolée. Les meutes sont généralement menées par un couple d'adultes plus féroces et imposants qui assure l'essentiel de la chasse et domine les autres loups. Bien qu'ils se rapprochent des chiens, ces animaux ne se laissent pas dresser facilement. Dans les contrées civilisées, ces bêtes rusées constituent une menace persistante pour les fermiers et le bétail, tandis qu'ils importunent les voyageurs dans les régions plus sauvages.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	5	6	8

Agilité	Constitution	Coordination
10	9	5

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	—	Sens	2
Connaissance	—	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5 (9 si Coriace), Résolution 4 (8 si Coriace)
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 1, 3 [symbole], Étreinte, Létalité 1
- **Grognement menaçant (Menace) :** Portée C, 3 [symbole] mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

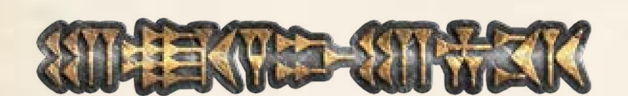
- **Chasse en meute.** Les loups, redoutables chasseurs de meute, reçoivent un bonus d'Héroïsme à tout jet d'attaque contre un adversaire déjà assailli par un de leurs alliés au même round, ainsi qu'aux tests de Mouvement lorsque l'ennemi voit au moins un allié du loup.
- **Sens aiguisés (Odorat)**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Hurlement funeste (loup dominant uniquement).** Le loup dominant peut dépenser deux points de Fatalité pour octroyer la capacité spéciale Peur 1 à tous les loups de sa meute.

ADVERSAIRES MONSTRUEUX

Son attention se concentrait sur la troupe d'êtres qui étaient accroupis auprès d'un bassin vert sombre qui se trouvait au milieu de la cour. Ces créatures étaient noires et nues, faites comme des hommes. Mais debout, la plus petite d'entre elles aurait dépassé de la tête et des épaules le pirate pourtant de haute taille. Leurs membres étaient longs et minces, mais finement formés, sans aucune trace de difformité ou d'anormalité, à l'exception de leur taille exceptionnelle. Mais, même à cette distance, Conan perçut la cruauté extrême qui transparaissait dans leurs traits.
— Le Bassin de l'Homme Noir



Le règne naturel représente bien des dangers sous forme de prédateurs féroces et de créatures qu'il vaut mieux laisser tranquilles, mais tout cela n'est rien en comparaison des monstres tapis dans les confins les plus sombres de la Terre. Contrairement aux horreurs venues d'ailleurs (voir pages 345-348), ces créatures restent entièrement liées au monde matériel. Leur origine peut être surnaturelle, de même que certains de leurs aspects, pourtant elles demeurent des êtres « physiques » de ce monde, ce qui leur permet certes de blesser et de tuer les vivants, mais en fait également des êtres mortels que l'on pourra occire.

Le maître de jeu est censé recourir à ces créatures avec parcimonie, en les cantonnant aux sites les plus reculés et inaccessibles, ou en des contrées inexplorées depuis des siècles. Parmi ces monstres, rares sont ceux qui ont les moyens ou le désir de frayer avec la civilisation. La plupart cherchent au contraire à échapper à l'attention de l'humanité. Leur présence devrait indiquer aux personnages qu'ils pénètrent en territoire surnaturel et les inciter à la plus grande prudence.

ENFANT DE SET (CORIACE, HORREUR)

Ces rejetons de Set sont originaires des Ténèbres extérieures, mais il y a fort longtemps qu'ils sévissent dans les recoins de ce monde. Ce corps de serpent noir qui glisse en scintillant de mille feux se termine par une tête apparemment humaine. Nul ne sait comment cette étrange fusion entre bête et homme naquit dans l'esprit du Vieux Serpent, mais ces créatures jouissent parfois de la vénération des adeptes de Set, comme si elles incarnaient le sombre dieu. Adversaires périlleux et imprévisibles, Ils demeurent heureusement rares. Leur puissant corps constricteur broie aisément les os et brisent les cous comme des brindilles. La plupart des hommes, dès qu'ils voient un naga, succombent à la folie et la terreur.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
11	12	4	8

Agilité	Constitution	Coordination
10	11	11

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	4	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 12
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 2

ATTAQUES

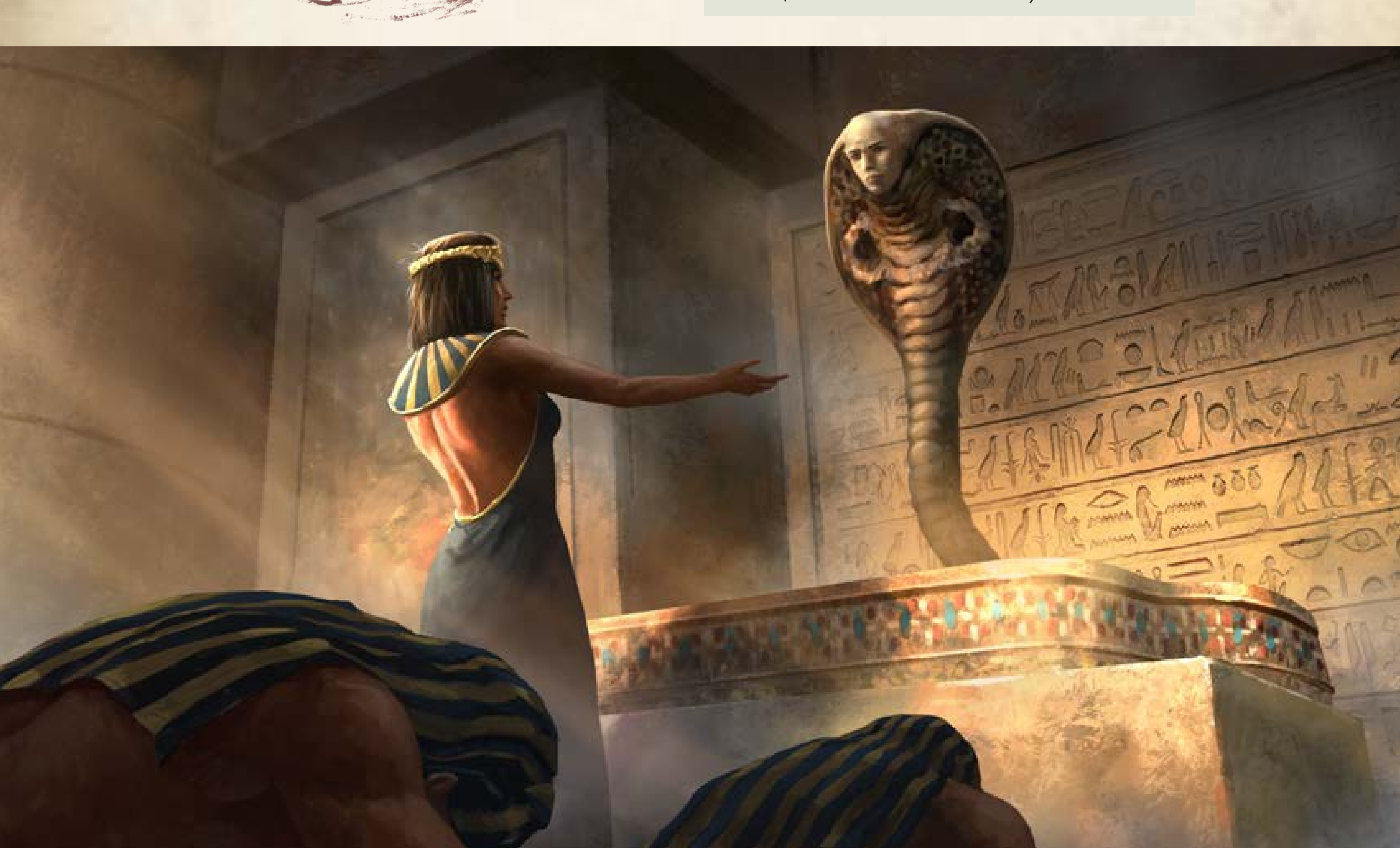
- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 2, 5 , Étreinte, Persistant 2
- **Constriction (Mêlée) :** Allonge 1, 5 , Perforant 2, uniquement sur les cibles saisies
- **Visage railleur (Menace) :** Portée C, 6 mental

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Créature monstrueuse**
- **Enfant de Set.** L'Enfant de Set peut se faire comprendre de tout serpent et même tout reptile.
- **Peur 2**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Sorcellerie.** L'Enfant de Set peut connaître des sorts, à la discrétion du maître de jeu.



DRAGON SYLVESTRE (NÉMÉSIS)

Tapies au cœur des forêts primitives qui s'étendent par-delà les confins du monde exploré par l'humanité, ces énormes bêtes représentent la fureur implacable et la sauvagerie de la nature. Chacune constitue un cauchemar de rage bestiale et de puissance monstrueuse. La gueule du monstre, plus grosse que celle d'un crocodile, garnie de dents longues et tranchantes comme des poignards, est surmontée de deux yeux vitreux rappelant ceux d'un python, mais bien plus grands. Son long cou prolonge un corps massif dont la base frôle le sol tandis qu'une grande crête de plaques osseuses se dresse hors de portée des hommes. Sa queue effilée se termine par des pointes dures qui rappellent à l'ordre quiconque s'en approche. Le tout est recouvert d'écailles plus épaisses et robustes que le plus résistant des harnois.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
7	3	5	12

Agilité	Constitution	Coordination
6	16 (2)	3

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 21, Résolution 15
- **Encaissement :** Armure 8, Courage 3

ATTAQUES

- **Gueule gargantuesque (Mêlée) :** Allonge 2, 11 , Redoutable, Cruel 2
- **Queue à pointes (Mêlée) :** Allonge 3, 11 , Mise à terre, Cruel 1
- **Agressivité monstrueuse (Menace) :** Portée C, 4 mental, Zone, Cruel 1

Une tête de cauchemar et de démence venait d'apparaître à travers les taillis. Des mâchoires grimaçantes découvraient des rangées de défenses jaunies dégouttant de sang ; au-dessus de la gueule béante se trouvait un museau semblable à celui d'un saurien. Des yeux énormes, ressemblant à ceux d'un python, mais grossis un millier de fois, fixaient sans ciller les deux humains pétrifiés qui s'accrochaient au rocher au-dessus de lui. Du sang coulait de sa gueule, maculant ses lèvres squameuses et flasques.
— Les Clous rouges

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Bestial.** Comme toute bête sauvage, le dragon sylvestre peut effectuer un test de Résilience (en recourant à Volonté et Résilience), au lieu d'un test de Social, lorsqu'il tente une attaque de Menace.
- **Constitution inhumaine 2**
- **Créature monstrueuse**
- **Créature terrifiante 3**
- **Écailles de fer.** Les écailles du dragon sont pratiquement invulnérables aux attaques de lame et contondantes et rares sont les attaques qui font plus qu'érafler une telle bête. Tout effet censé réduire l'Encaissement d'Armure voit son efficacité réduite de moitié contre un dragon ; chaque point d'Héroïsme dépensé en Pénétration ne permet d'ignorer que 1 point d'Encaissement au lieu de 2 et l'Encaissement ignoré est réduit de moitié (arrondir au supérieur) pour les attaques physiques dotées de la Qualité Perforant X.
- **Peur 2**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Piétinement.** Le maître de jeu doit dépenser au moins un point de Fatalité et entreprendre une action Standard. Le dragon se déplace vers un point à portée Moyenne et menace tout sur son passage, ce qui inflige 6 avec les Qualités Étourdissement et Mise à terre, sachant qu'il touche automatiquement tout ennemi à portée Courte jusqu'à la fin du déplacement. Les cibles peuvent tenter un test d'Acrobatie comme réaction pour éviter ces dégâts, la Difficulté étant égale à la Fatalité dépensée. Le dragon ne peut pas recourir à cette dépense de Fatalité deux rounds de suite.
- **Rugissement tonitruant.** Le rugissement du dragon est proprement terrifiant, au point que peu de créatures gardent leurs moyens en l'entendant. S'il dépense 2 points de Fatalité lors d'une tentative de Menace, le dragon reçoit l'attitude Rugissement tonitruant et inflige 6 de dégâts mentaux avec les Qualités Cruel 1, Perforant et Zone. Le bénéfice de Peur 2 est déjà compris.
- **Spasmes d'agonie.** Le maître de jeu doit dépenser X points de Fatalité à la mort du dragon. Toutes les créatures à portée Courte du monstre au moment de sa mort doivent tenter un test d'Acrobaties (DX) pour résister à ses terribles spasmes d'agonie. Le dragon inflige 6 dégâts avec les Qualités Cruel 1, Mise à terre et Redoutable à toute créature qui rate ce test.



CRÉATURE DES PROFONDEURS (CORIACE, HORREUR)

Depuis les fonds marins, ces humanoïdes amphibies ont assisté à l'ascension et la chute de la civilisation humaine, ont vu ces singes se redresser progressivement avant de sombrer à nouveau dans la sauvagerie. Les créatures des profondeurs ont vécu parmi les humains, les ont dominés et ont subi leur persécution. Leur peau écailleuse mélange le vert, le gris et un blanc morbide, mais ce sont avant tout leurs yeux globuleux qui vous marquent, ainsi que leur gueule de poisson et leur silhouette voûtée. Dans les régions qui ont connu une forte influence de ces monstres, les habitants humains présentent parfois des traits similaires, signe d'un lien sinistre. Les créatures des profondeurs jouissent d'une espérance de vie prodigieuse et certaines parviennent à balbutier des langues humaines.

Soudain, tous s'effondrèrent au sol et se mirent à frétiller comme des serpents, tandis que le prêtre agitait ses mains sanguinolentes comme pour célébrer quelque triomphe. J'ouvris la bouche pour hurler d'horreur et de dégoût, mais il n'en sortit qu'un râle sourd ; une énorme créature aux allures de crapaud était accroupie au sommet du monolithe !

— « La Pierre noire »

ATTRIBUTS			
Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	7	7	10
Agilité	Constitution	Coordination	
8	10	8	

DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	1	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	—
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 10, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 3, Courage 3

ATTAQUES

- **Griffes (Mêlée) :** Allonge 1, 4 ☠, Étreinte
- **Étranges couteaux de corail (Mêlée) :** 5 ☠, Caché 1, Perforant 2
- **Coassement hideux (Menace) :** Portée C, 3 ☠ mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Amphibie.** Les créatures des profondeurs ne subissent aucune pénalité à leurs Actions lorsqu'elles nagent et elles peuvent rester sous l'eau sans limite de temps.
- **Le Don de Y'ha-nthlei.** Tout mortel entraîné sous l'onde par une créature des profondeurs reçoit la capacité Amphibie tant que la Créature reste à son contact. Cet effet, qui profite rarement au mortel en fin de compte, cesse dès que la Créature libère le malheureux.
- **Peur 1**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **La Marée coassante.** Les créatures des profondeurs vont rarement seules. Le monstre peut à tout moment invoquer une meute de créatures plus modestes pour l'assister, qui se présentent sous la forme de Meutes de cinq Sbires, avec la moitié de la Vigueur de la Créature invocatrice et un Encaissement (Armure) de 1 (Écailles). Les Meutes émergent des vagues, souvent à portée extrême. L'invocation demande une Action standard à la créature, sachant qu'elle peut convoquer une Meute par tranche de deux points de Fatalité dépensés. En général, la créature compte sur ces Meutes pour entraîner les victimes proches dans les fonds marins.

NOTES

- **Hybrides.** Les Créatures se reproduisent parfois avec des humains, en les faisant profiter de leur immortalité sous-marine, le temps de cette débauche. Les rejetons engendrés par ces unions sont libérés à la surface, où on les reconnaît à leurs yeux froids et globuleux et à leur tête étroite. Il n'est pas rare que des sorciers s'adonnent à ces lubricités aquatiques, à la fois pour accroître leur savoir interdit et pour goûter à l'immortalité, ce qui peut conférer des talents comme *Échange de l'âme* ou *Vie éternelle* (cf. pages 167-168). En pratique, ces hybrides sont considérés et décrits comme des humains ordinaires, jusqu'à ce qu'ils renoncent à leur mortalité pour rejoindre la marée coassante. Certains n'ont pas vraiment le choix, car leur aspect inhumain se précise au fil du temps. Ces créatures sont souvent sous l'emprise d'un meneur de secte ou d'un vieux sage créature des profondeurs (ou sur le point de le devenir) qui reprend le profil ci-dessus. Tous les membres d'une telle secte peuvent se doter des étranges couteaux en corail de l'espèce, tandis que les plus éminents sont pourvus de Peur 1 ou 2.

FANTÔME (SBIRE OU CORIACE, MORT-VIVANT)

Cet esprit d'outre-tombe continue d'errer en ce monde, que ce soit pour assouvir quelque vengeance ou pour accomplir une tâche laissée en suspens. Certains pourraient passer pour des êtres vivants, d'autres ne sont que des volutes ou des images spectrales de ce qu'ils furent jadis. Les fantômes ont tendance à se rassembler pour éviter le sort que leur réserve l'au-delà. Selon ce qui le retient en ce monde, le fantôme est susceptible de disparaître une fois sa mission accomplie, mais certains prolongent leur séjour parmi les vivants, quitte à s'atténuer au fil des siècles jusqu'à n'être plus qu'un souvenir éthéré.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
5/8	5/8	6/8	9

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	11

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	3
Résilience	—	Sens	—
Connaissance	—	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5/9 (Coriace), Résolution 5/9 (Coriace)
- **Encaissement :** Armure 4, Courage 2

ATTAQUES

- **Mains froides comme la mort (Mêlée) :** Allonge 1, 4, Perforant 3
- **Hurlement impie (Menace) :** Portée M, 3 mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Immatériel 4**
- **Mort-vivant**
- **Non-vivant**
- **Peur 1**
- **Résistant à la douleur**
- **Vision dans le noir**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Esprit frappeur.** Le fantôme peut dépenser au moins un point de Fatalité pour asséner un déluge de force invisible et projeter divers objets physiques dans les airs : Portée (M), 4 ; ajoute +4 aux dégâts d'une arme portée.
- **Invisibilité.** Le fantôme peut dépenser deux points de Fatalité pour recevoir les effets d'un test de Mouvement avec deux succès.

GOULE (SBIRE OU CORIACE, HORREUR)

Ces infâmes créatures, cauchemars ambulants et cannibales, sont le fruit d'unions impies entre une culture humaine antique et des démons. Elles se cachent dans les collines et forêts qui s'étendent entre Zingara et Argos ; la légende raconte qu'elles résident au cœur d'une ancienne cité maudite des profondeurs sylvestres. Les goules présentent une pâleur cadavérique, chair grisâtre et silhouette émaciée qui ne laissent en rien présager de leur force et de leur férocité. Leurs mâchoires ne sont pas sans rappeler celles des chiens enragés et la puanteur de la chair putréfiée les accompagne où qu'elles se rendent.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	6	9	8

Agilité	Constitution	Coordination
9	11	7

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 6/11 (Coriace), Résolution 4/8 (Coriace)
- **Encaissement :** Armure —, Courage 3

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 1, 4, Létalité 2
- **Mains griffues (Mêlée) :** Allonge 2, 4, Étreinte, Cruel 1
- **Grondement inhumain (Menace) :** Portée C, 4 mental, Étourdissant

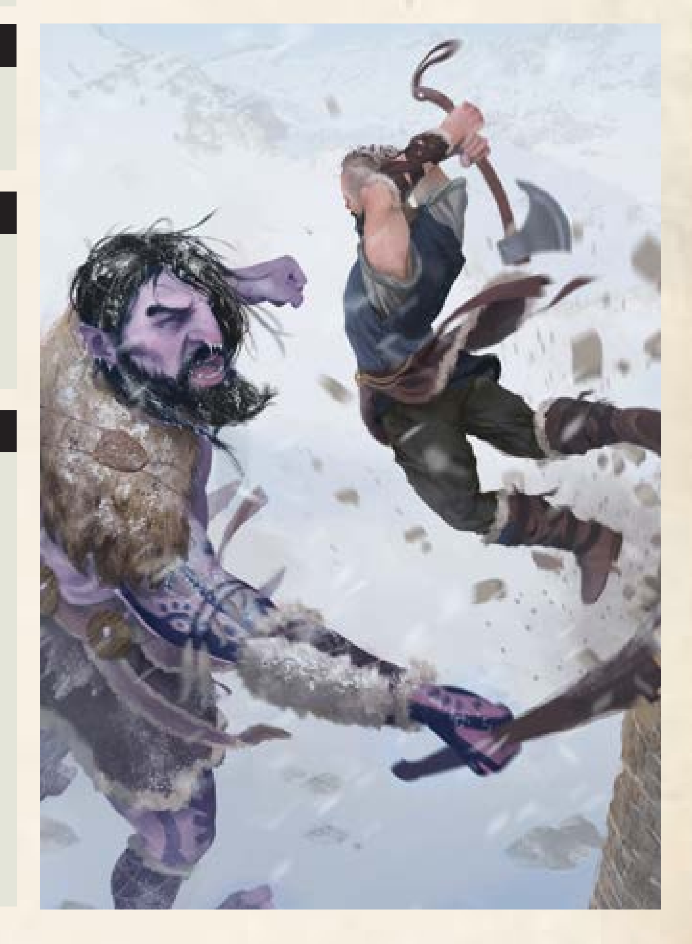
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Peur 1**
- **Puanteur de charnier.** Une puanteur atroce accompagne les goules, mélange de pourriture et de mort. Toute créature qui arrive à portée Courte d'au moins une goule doit réussir un test de Résistance Moyen (D1), sous peine de recevoir l'état Sonné jusqu'à la fin du round, à moins d'ajouter 1 point de Fatalité, auquel cas elle subit 1 Fatigue et 1 Désespoir. Si plusieurs goules sont présentes, la Difficulté et la Fatalité augmentent d'un cran par tranche de deux goules au-delà de la première.
- **Résistant au poison**
- **Résistant aux maladies**
- **Vision dans le noir**

GÉANT DU GEL (CORIACE)

Trois fois plus grandes qu'un homme et aussi larges qu'une maison, ces imposantes créatures ressemblent aux humains par la forme, mais guère par les manières ou le comportement. Leur chair présente la pâleur d'un cadavre congelé, leur chevelure et leur barbe sont constellées de stalactites de glace et le givre recouvre leurs mailles comme leur hache. Seuls les plus puissants des guerriers peuvent espérer s'y opposer. Heureusement pour les mortels, les géants du gel ne sont pas des créatures naturelles et ne se manifestent que dans des conditions bien particulières, comme un appel du dieu Ymir en personne ou de sa fille Atali.

Il ne se préoccupa pas un instant de la bizarrerie de tous ces phénomènes, même lorsque deux silhouettes gigantesques se dressèrent devant lui pour lui barrer la route. La gelée blanche faisait briller leurs cottes de mailles ; leurs casques et leurs haches étaient recouverts de givre. Les boucles de leurs cheveux étaient saupoudrées de neige et dans leurs barbes étaient prises des aiguilles de glace. Leurs yeux étaient aussi froids que les lumières qui tourbillonnaient au-dessus de leurs têtes.
— « La Fille du Géant du Gel »



ATTRIBUTS			
Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	7	9	10

Agilité	Constitution	Coordination
7	13 (1)	7

DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	2	Mouvement	1
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	1	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 14, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 3, Courage 2

ATTAQUES

- **Hache d'armes givrée (Mêlée) :** Allonge 3, 8, Déséquilibré, Intense, Cruel 1
- **Énormes poings (Mêlée) :** Allonge 2, 6, 1M, Étourdissant
- **Rugissement glacial (Menace) :** Portée C, 4 mental, Zone, Perforant 1

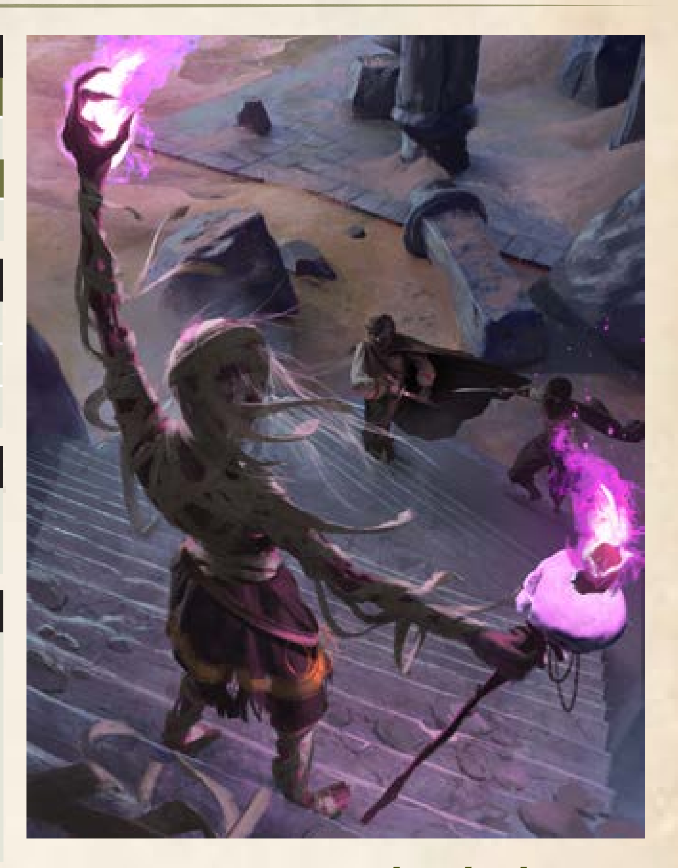
CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Constitution inhumaine 1**
- **Créature monstrueuse**
- **Peur 1**
- **Résistant au froid**

ENNEMIS IMMORTELS

La sorcellerie la plus secrète et puissante reste l'immortalité, telle que représentée par le talent Vie éternelle (cf. page 168). D'autres moyens de prolonger la vie existent et nombre de sorciers coulent plusieurs siècles au-delà de leur espérance initiale. Bien qu'il soit peu probable (mais pas impossible) que quiconque ait survécu au Cataclysme, certains individus ont accédé à l'immortalité depuis les millénaires qui se sont écoulés depuis, qu'ils soient issus du terrible empire d'Acheron ou de quelque autre royaume disparu depuis ou avant.

Nous encourageons le MJ à consulter le *Chapitre 8 : le monde hyborien* (ainsi que la chronique « L'Âge Hyborien » de Howard) pour déterminer l'origine de tels adversaires. Tous les immortels ne sont pas issus d'Acheron : les voies de la vie prolongée demeurent nombreuses et les adversaires sans âge ne sont pas tous sorciers.



SORCIER MOMIFIÉ (NÉMÉSIS, HORREUR, MORT-VIVANT)

La momification, opération qui consiste à embaumer et préserver les corps par le biais de techniques obscures, occupe une place centrale dans les rites funéraires de certaines cultures, notamment la Stygie. Si on la pratique d'une certaine manière, elle peut en outre prolonger la vie, par-delà la mort. Cet état qui n'a rien de naturel concerne rarement des êtres dont la puissance n'est pas grande de leur vivant ; on le réserve donc aux rois, aux grands prêtres, aux sorciers et autres individus de cet acabit. Les sorciers momifiés constituent une menace à part, car la mortalité qui bridait jadis leur puissance n'est plus de mise. Hors du temps et insensibles au trépas, ils peuvent espérer disposer de pouvoirs inaccessibles aux vivants.

L'invocation de cette créature est Délicate (D2).

ATTRIBUTS			
Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	13	13	15

Agilité	Constitution	Coordination
7	11	9

DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	1	Mouvement	—
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	3	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

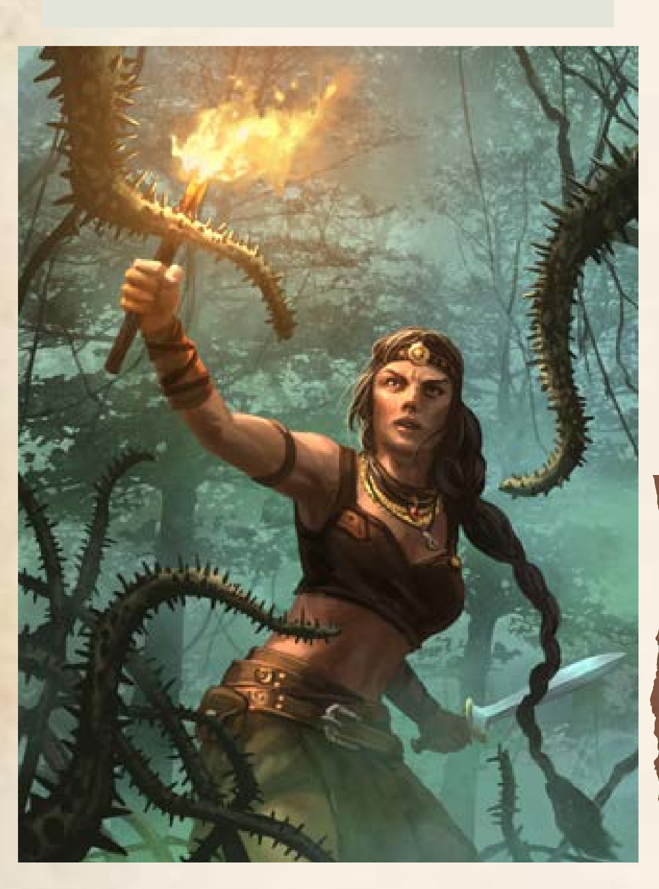
- **Endurance :** Vigueur 13, Résolution 17
- **Encaissement :** Armure 2, Courage 2

ATTAQUES

- **Contact impie (Mêlée) :** Allonge 1, 5 , Redoutable, Étourdissant
- **Regard immuable (Menace) :** Portée C, 8 mental, Intense

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Créature terrifiante 5**
- **Héraut de la Fatalité**
- **Non-vivant**
- **Peur 2**
- **Résistant à la douleur**
- **Résistant au froid**
- **Sorcier.** Le sorcier momifié a appris nombre de secrets interdits de son art et connaît plusieurs sorts. Le maître de jeu peut les choisir à sa guise, sachant que les sorts tels qu'*Asservissement*, *Hantise de l'esprit* et *Réanimation des morts* figurent parmi les préférés de ces créatures.



PLANTE MALIGNE (NÉMESIS, HORREUR)

Il y a fort longtemps, il s'agissait de simples germes qui flottaient au gré des tréfonds de l'espace. Ils survécurent à leur descente sur Terre, avant de s'y implanter et d'y fleurir. Leurs racines, d'après ceux qui veillent sur ces végétaux, sont censées descendre jusqu'aux enfers. Simulacres abominables des plantes naturelles, ils prennent de nombreuses formes, mais se reconnaissent à leurs longues vrilles frétillantes, leurs épouvantables épines et leurs fleurs aux horribles couleurs criardes.

L'invocation de cette créature est Délicate (D2).

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	7	11	10 (1)

Agilité	Constitution	Coordination
7	11 (3)	6

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	—
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 16, Résolution 13
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 2

ATTAQUES

- **Vrilles épineuses (Mêlée) :** Allonge 3, 7 , Étreinte
- **Engloutissement (Mêlée) :** Allonge 1, 7 Redoutable, Létalité 2
- **Présence surnaturelle (Menace) :** Portée C, 6 mental, Zone

Aussitôt les pétales se redressèrent et les vrilles se relevèrent comme pour le menacer ; la plante toute entière s'animait pour se balancer dans sa direction, comme s'il s'était agi d'un cobra. Il ne s'agissait pas là d'une simple aberration de la nature. Conan pouvait déceler une forme d'intelligence maléfique ; la plante pouvait le voir et il sentait les ondes de haine qui émanaient de celle-ci sous une forme presque tangible.
— La Citadelle Écarlate



CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Constitution inhumaine 3**
- **Créature terrifiante 5**
- **Nourri par la peur**
- **Peur 2**
- **Récupération rapide (Vigueur 3)**
- **Résistant au froid**
- **Résistant au poison**
- **Résistant aux maladies**
- **Volonté inhumaine 1**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Absorption mentale.** Le maître de jeu peut dépenser au moins un point de Fatalité au prix d'une action Standard contre un ennemi saisi. La cible doit alors réussir un test de Discipline, sous peine de subir 6 de dégâts mentaux avec la Qualité Cruel 1. La Difficulté du test est égale au nombre de points de Fatalité dépensés. Chaque fois qu'au moins un Effet est obtenu pour ces dégâts mentaux, la cible subit également l'état Sonné.
- **Convocation d'horreur.** Quand une plante maligne est arrachée de ses racines, il en résulte d'autres horreurs. La plante maligne peut dépenser de la Fatalité pour produire l'équivalent du sort *Invocation horrifique* (cf. page 181).

RATOÏDE (CORIACE)

Ces créatures passent facilement pour de simples rats bruns, bien plus grands et boursouflés que la norme, mais pas au point d'éveiller les soupçons. À y regarder de plus près, toutefois, on note vite l'évidente horreur de leur traits humains et de leurs minuscules mains. Leur malice en fait des menaces bien plus fortes que leur taille ne le laisse penser, c'est pourquoi on les retrouve souvent comme familiers de sorciers. Leur morsure peut paraître anodine, mais la haine qui anime l'âme de ces séides des abysses s'ajoute au fiel du sorcier qu'ils assistent.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
6	8	8	10

Agilité	Constitution	Coordination
8	4	5

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

Les rats affluaient de leurs trous. Le sang qui se déversait au sol avait forcément coulé dans ces interstices, au point de les plonger dans la frénésie. Ils surgissaient comme une horde affamée que ne guidaient pas les cris ni les mouvements, ni les flammes dévorantes, mais seulement un appétit démoniaque.
— Les Rats de Cimetière

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 4, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure —, Courage —

ATTAQUES

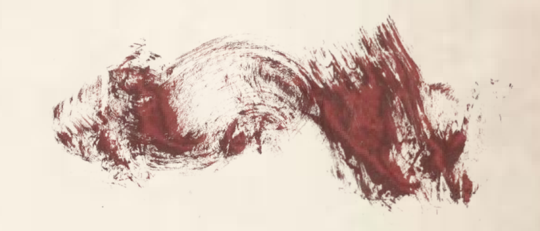
- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 1, 4 , Perforant 1, Persistant 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Familier.** Le ratoïde peut décider d'assister un sorcier dans l'incantation de sorts. Dans ce cas, le sorcier peut ajouter un d20 supplémentaire au test de Sorcellerie en question.
- **Grattements insupportables.** Les grattements incessants qu'on entend dans les lieux où s'établissent les ratoïdes rendent les gens fous. Chaque nuit passée dans un endroit où réside un ratoïde impose 1 Désespoir et 1 Fatigue.
- **Mentor.** Un ratoïde peut enseigner des sorts, notamment Pérégrinations astrales. Si tel est le cas, cette transmission contre nature impose 5 de Résolution à chaque Entretien.
- **Odorat.** Les ratoïdes peuvent recourir à leur domaine d'Expertise Sens pour traquer leurs proies et leurs adversaires, et ils peuvent rejouer un d20 à tout test de Sens visant à détecter une cible à l'odeur.
- **Résistant aux maladies**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Il en arrive toujours plus.** Pour chaque point de Fatalité dépensé pour appeler des renforts, deux nuées de rats (cf. page 327) arrivent à la fin du tour. Celles-ci peuvent se joindre à une Meute ou une Escouade existante, ou simplement se joindre au ratoïde.



SQUELETTE COMBATTANT (SBIRE OU CORIACE, MORT-VIVANT)

Adversaires redoutables de leur vivant, ces squelettes sont le résultat d'une animation par un sorcier qui leur a rendu un semblant de mémoire et insufflé le désir impie de servir leur maître. Nombre de squelettes combattants ne sont que des cadavres ambulants, mais certains se souviennent de leur existence et constituent des ennemis retors.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
6/8	6/8	6/8	6/8

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	—
Résilience	2	Sens	—
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5/9 (Coriace), Résolution 3/8 (Coriace)
- **Encaissement :** Armure 2, Courage —

ATTAQUES

- **Épée rouillée (Mêlée) :** Allonge 2, 5, Parade
- **Bouclier cabossé (Mêlée) :** Allonge 2, 3, 1M, Mise à terre, Bouclier 2
- **Lance ébréchée (Mêlée) :** Allonge 3, 5, Perforant 1
- **Arc couinant (Distance) :** Portée L, 4, 2M, Perforant 1, Volée

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Inflexible.** Cette créature est immunisée contre les attaques de Menace.
- **Mort-vivant.** On peut invoquer cette créature par le biais du sort Réanimation des morts (page 184) ou la maîtriser avec le sort Apaisement des morts (page 173).
- **Non-vivant**
- **Peur 1**
- **Résistant à la douleur.** Cette créature ne subit aucune pénalité en cas de Blessure.
- **Vision dans le noir**

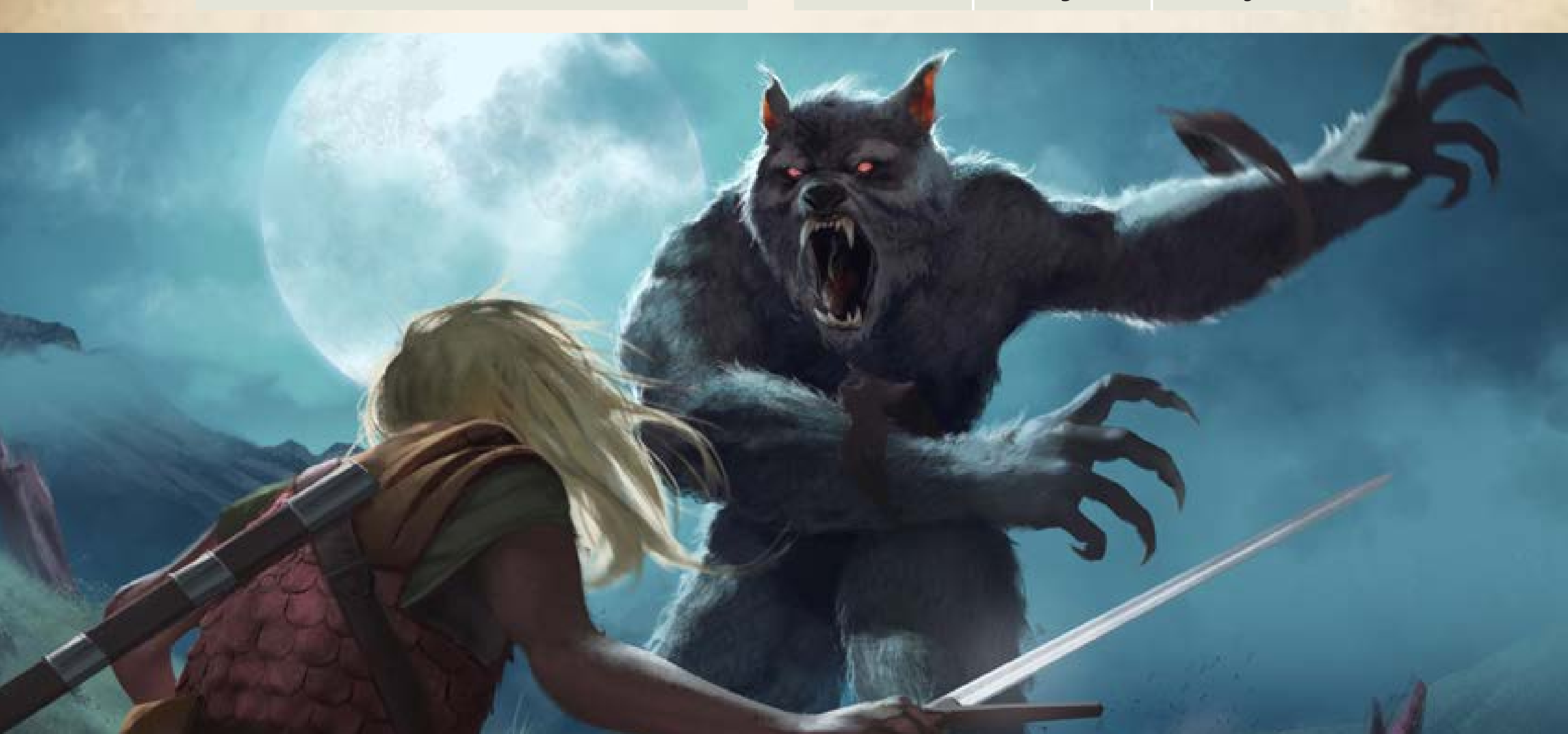
LOUP-GAROU (NÉMÉSIS)

Par l'entremise de sortilèges infâmes, de malédictions innommables ou de représailles divines, certains hommes et femmes parviennent à se transformer en bêtes voraces… les loups-garous. Ces êtres ressemblent à des loups, mais arpentent le monde sur deux jambes à l'instar des humains. Leur visage déformé présente un court museau et une gueule garnie de crocs jaunes, tandis que leurs yeux brûlent d'une lueur féroce et que leurs mains se terminent par des griffes acérées. Leur fourrure rêche cache un corps nerveux mais puissamment musclé. Sous leur forme bestiale, ils résistent particulièrement bien aux attaques, encaissant sans mal des blessures qui terrasseraient de grands guerriers. Sous forme humaine, ils perdent le bénéfice de cette puissance et de cette robustesse.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
13 (1)	8	10	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	13	9



DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	2
Connaissance	—	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 15, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 3, Courage —

ATTAQUES

- **Morsure (Mêlée) :** Allonge 1, 6, Létalité 2
- **Deux Coups de griffes (Mêlée) :** Allonge 2, 7, Cruel 1
- **Grognement de menace (Menace) :** Portée C, 6 mental, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Récupération rapide (Vigueur 5)**
- **Peur 2**
- **Vigilance inhumaine 1**
- **Résistant aux maladies**
- **Résistant au poison**
- **Sens aiguisés (Odorat)**
- **Vision dans le noir**
- **Sauvage.** Le loup-garou peut recourir à Dépense d'Héroïsme – Frappe Rapide pour 1 seul point d'Héroïsme, tant qu'il utilise une attaque différente pour chaque action. Il dispose de deux attaques de Coup de griffes différentes et d'une attaque de Morsure, et peut recourir à Frappe rapide jusqu'à deux fois par tour, au lieu d'une seule (cas normal).
- **Malédiction spirituelle.** Un loup-garou tué sous forme humaine continue d'exister comme esprit bestial qui possédera le corps d'innocents pour en faire des loups-garous. Il faut impérativement le tuer sous forme bestiale pour l'en empêcher. Le maître de jeu détermine les effets de cette possession.
- **Transformation.** Ces règles représentent un loup-garou sous sa forme de bête. Sous son aspect humain, il s'agit bien de cela : un humain ordinaire. Certains loups-garous, selon le sort ou la malédiction qui les a engendrés, savent contrôler leur métamorphose, auquel cas ils changent de forme au prix d'une action Standard.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Hurlement bestial.** L'effroyable hurlement d'un loup-garou dépasse en horreur même celui d'un loup sanguinaire. Lorsqu'il tente l'action Menacer, le loup-garou peut dépenser 2 points de Fatalité pour acquérir l'attitude Hurlement bestial, qui inflige 8 de dégâts mentaux avec les Qualités Perforant 1 et Zone. Le bénéfice de Peur 2 est déjà compris.

SINGE AILÉ (NÉMÉSIS)

Cette créature n'est pas un vrai singe, mais plutôt un vestige dégénéré d'une civilisation antique d'êtres ailés à l'aspect et au comportement simiesque. Ce monstre qui prend son essor grâce à des ailes membraneuses modère son hostilité à l'égard des étrangers avec la patience et le sens de l'observation des grands chasseurs.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	9	11	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	13 (1)	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	1	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

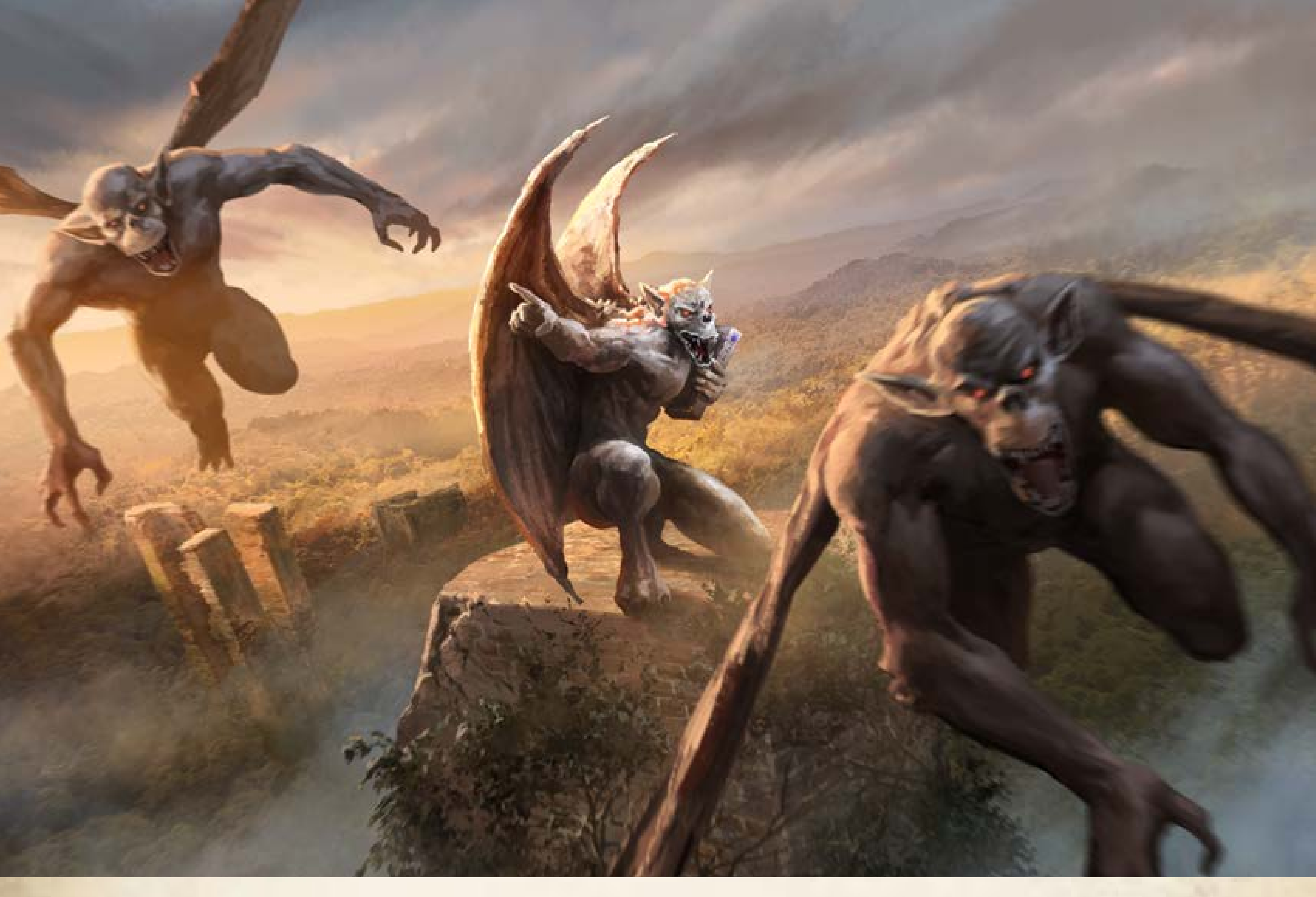
- **Endurance :** Vigueur 15, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 4

ATTAQUES

- **Jet de pierre (Distance) :** Portée C, 4, 1M, Étourdissant, Jet
- **Poing (Mêlée) :** Allonge 1, 6, Étreinte, Étourdissant
- **Regard monstrueux (Menace) :** Portée C, 4 mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Brachiation.** Les singes ailés, quand ils ne volent pas, peuvent se déplacer parmi les arbres, de branche en branche, avec une aisance remarquable. Leurs ailes sont alors repliées dans leur dos. Un singe ailé ne tient pas compte des terrains délicats lorsqu'il se déplace dans une zone composée d'arbres et peut relancer tout d20 qui n'a pas obtenu un succès lorsqu'il effectue un test de mouvement alors qu'il grimpe ou se meut parmi les arbres.
- **Constitution inhumaine 1**
- **Sorcellerie.** Outre ses atouts physiques et sa capacité de vol, le singe ailé connaît une forme abominable et presque oubliée de sorcellerie qui transforme les hommes en énormes hyènes. Le singe ailé peut lancer le sort *Forme bestiale* (cf. page 178) comme s'il recourait au talent *Malédiction*, sans dépenser de Fortune ni de trésor.
- **Vol**



CRÉATURE AILÉE (NÉMÉSIS)

Grandes et puissantes, avec de grandes ailes déployées sur de larges épaules et une peau d'ébène, les créatures ailées sont plus anciennes que l'Âge hyborien, plus anciennes que l'humanité même. Leur civilisation, largement supérieure à celle de l'ère actuelle, a sombré et il n'en reste que des tours et édifices en ruine. Pratiquement immunisées contre le vieillissement, ces reliques d'un temps oublié hantent les vestiges de leur empire où elles entretiennent des jardins de plantes des enfers et s'adonnent à toute sorte de rites occultes. Les singes ailés sont les descendants dégénérés des créatures ailées, abhorrés par ces dernières ; elles s'en servent toutefois comme serviteurs et sentinelles.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	11	7	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	11	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	2	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 2

ATTAQUES

- **Dague courbe (Mêlée) :** Allonge 1, 5, Caché 1, Jet, Létalité 1
- **Poing (Mêlée) :** Allonge 1, 4, Étreinte, Étourdissant
- **Regard d'acier (Menace) :** Portée C, 4 mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sorcellerie.** La plupart des créatures ailées ont des notions de sorcellerie et disposent de trois sorts ou davantage, choisis par le maître de jeu.
- **Vol**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Maître magicien.** Les créatures ailées survivantes sont des sorcières expertes, capables de lancer une grande variété de sorts. Lors de l'incantation d'un sort, la créature ailée peut dépenser autant de Fatalité que la Difficulté du sort au lieu de tenter un test de compétence.

HORREURS VENUES D'AILLEURS



La section qui suit détaille des créatures qui ne sont pas de ce monde – ce dont témoigne leur aspect – mais qui y sont piégées par des forces qu'elles ne peuvent surmonter ou qui y ont été invoquées et peuvent traverser en toute impunité le voile ténu qui sépare ces deux univers. La plupart, sinon toutes, naquirent en un autre monde, que ce soit un plan d'existence inaccessible à l'humanité ou une étoile aussi lointaine qu'odieuse de l'abîme spatial. Cette origine surnaturelle se perçoit sans le moindre doute et déroute par bien des aspects qui ne se limitent pas à l'apparence, au point que les lois de la réalité matérielle semblent parfois changer ou faiblir en leur présence.

ABOMINATION INNOMMABLE (NÉMÉSIS, HORREUR)

Qu'il s'agisse d'une énorme masse instable et sombre se déplaçant par gigantesques sauts de grenouille ou d'une immonde gelée à tête de crapaud, ces horreurs ne présentent pas de traits définis, mais plutôt un aspect changeant et toujours horrible, souvent insoutenable pour la perception humaine. Ces créatures nées d'un cosmos d'horreurs et de variations infinies, se nichent dans les puits les plus noirs et les temples les plus impies. Chacune porte un nom imprononçable par les humains et nourrit un appétit aussi sinistre qu'irraisonnable.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	8	6	12

Agilité	Constitution	Coordination
6	14 (3)	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 20, Résolution 15
- **Encaissement :** Armure 6, Courage —

ATTAQUES

- **Gueule ou pince gargantuesque (Mêlée) :** Allonge 2, 9 [dé de combat], Cruel 2
- **Tentacules (Mêlée) :** Allonge 3, 9 [dé de combat], Mise à terre
- **Frétillement impie (Menace) :** Portée C, 6 [dé de combat] mental, Zone, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- Constitution inhumaine 3
- Créature terrifiante 5
- Nourri par la peur
- Peur 3
- Résistant à la douleur
- Résistant à la peur
- Résistant au froid
- Résistant au poison
- Résistant aux maladies

ENFANT DES TÉNÈBRES (CORIACE, HORREUR)

Les descriptions claires de ces créatures ne sont pas légion, mais on les présente comme d'infâmes monstres dont il convient de ne pas sous-estimer la puissance inhumaine. Rejetons du vide glacial interstellaire, ils vous brûlent du froid extrême des abysses d'un simple contact, capable de paralyser les plus robustes guerriers, en leur figeant les sangs et la moelle.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	10	14

Agilité	Constitution	Coordination
10	7	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 7, Résolution 14
- **Encaissement :** Armure 4, Courage 6

ATTAQUES

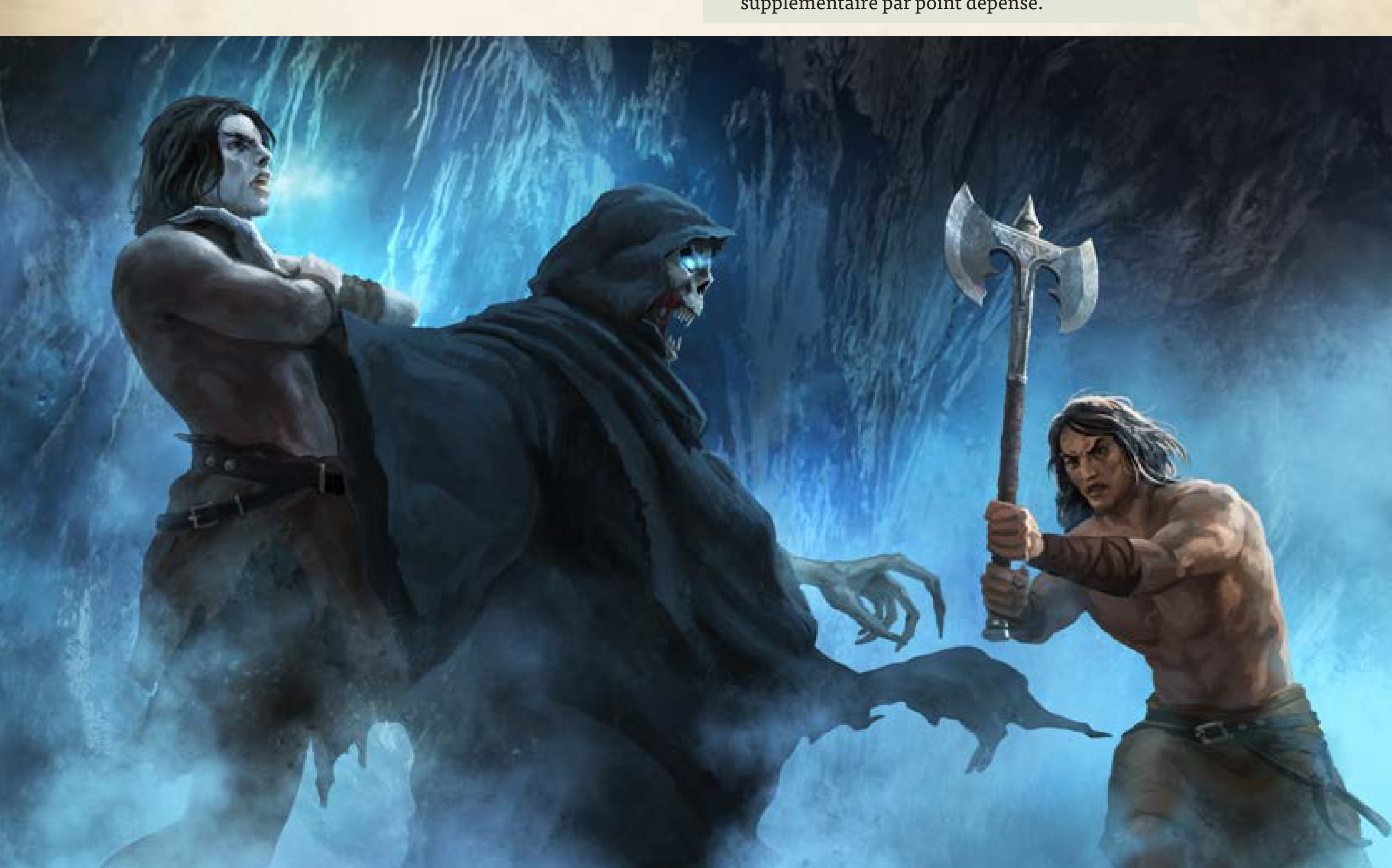
- **Caresse du froid infini (Mêlée) :** Allonge 1, 6 [symbole], Intense, Étourdissant
- **Terreur rampante (Menace) :** Portée C, 8 [symbole] mental, Zone, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Créature terrifiante 1**
- **Immatériel 4**
- **Incarnation du vide.** Les enfants des ténèbres sont des entités extra-terrestres qui incarnent le néant glacial de l'espace. Tous les dégâts infligés par le monstre proviennent du froid le plus brut et non de quelque force physique ; ainsi, les bonus aux dégâts de Mêlée sont tirés de sa Volonté au lieu de sa Force.
- **Non-vivant**
- **Peur 2**
- **Résistant au froid**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Froid paralysant.** Lorsqu'il effectue une attaque de Mêlée ou entreprend l'action Menacer, l'enfant des ténèbres peut dépenser au moins un point de Fatalité pour engendrer automatiquement un effet supplémentaire par point dépensé.



CRÉATURE DES CONFINS STELLAIRES (SBIRE, HORREUR)

Il est des bêtes qui vivent loin de la terre et de la mer, et n'existent qu'au cœur des cieux où elles planent à l'abri des regards. Portées par leurs ailes membraneuses, elles se meuvent comme des chauves-souris avec lesquelles elles ne partagent rien d'autre. D'une envergure d'une douzaine de mètres, elles se montrent rarement aux hommes, mais quelques humains connaissent les secrets qui permettent d'invoquer ces bêtes et de les dresser.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	4	3	5

Agilité	Constitution	Coordination
14 (1)	10	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	3
Résilience	1	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5, Résolution 3
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 6

ATTAQUES

- **Serres (Mêlée) :** Allonge 1, 4 , Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Agilité inhumaine 1**
- **Bête de selle.** On peut dresser une créature des confins stellaires pour la chevaucher (cf. *Montures*, page 137), à condition de connaître les paroles et le ton à adopter pour l'appeler et l'amadouer.
- **Vol**

« Libère ta fureur barbare contre tes ennemis de chair et de sang, répondit l'ancien. Ce n'est pas contre des hommes que je dois t'armer. Il existe des mondes obscurs insoupçonnés de l'humanité, peuplés de monstres informes ; des êtres démoniaques que des magiciens maléfiques peuvent conjurer depuis les Vides Extérieurs. »

— Epemitreus, Le Phénix sur l'Épée

DIABLE DES TÉNÈBRES EXTÉRIEURES (NÉMÉSIS, HORREUR)

Ces démons, immondes créatures surgies du vide nocturne par-delà les cieux, restent trop nombreux pour qu'on envisage d'en faire le compte. Les quelques spécimens qui trouvent le chemin de la Terre s'y présentent sous un simulacre d'êtres de chair alors qu'ils ne sont que des créatures de ténèbres absolues, dotées de grandes ailes membraneuses et de gueules béantes. On en sait toutefois bien peu sur ces monstres, car rares sont les personnes qui leur ont fait face et peuvent les décrire (ou souhaitent simplement les évoquer).

L'invocation de cette créature est Délicate (D2).

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	6	13	12

Agilité	Constitution	Coordination
14 (1)	11	7

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	3
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	—	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 13
- **Encaissement :** Armure 2, Courage 6

ATTAQUES

- **Serres (Mêlée) :** Allonge 2, 4 , Étreinte, Cruel 1
- **Gueule hurlante (Mêlée) :** Allonge 1, 4 , Redoutable, Létalité 2
- **Présence horrifique (Menace) :** Portée C, 8 mental, Zone, Cruel 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Agilité inhumaine 1**
- **Héraut de la Fatalité**
- **Nourri par la peur**
- **Peur 3**
- **Résistant au froid**
- **Résistant au poison**
- **Résistant aux maladies**
- **Vision dans le noir**
- **Vol**



DIABLE DES FORÊTS (CORIACE, HORREUR)

Ces démons d'une ère révolue marchent, rampent et se tapissent encore dans les ténèbres quasi-éternelles du couvert forestier. Certaines se déplacent comme des hommes, mais la ressemblance s'arrête là. Leurs yeux luisants, leur force surnaturelle et leur furtivité spectrale rappellent leur lien avec les Ténèbres extérieures, dont ils entendent toujours l'appel au gré des vents et marées inaudibles pour les humains. Ces démons accumulent les noms comme le sol forestier se recouvre de feuilles à l'automne. Seuls les Pictes révèrent ces entités, leurs chamans n'hésitant pas à pactiser et à forger des alliances innommables avec elles.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	10	10	12

Agilité	Constitution	Coordination
10	10	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	1
Résilience	—	Sens	—
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 10, Résolution 12
- **Encaissement :** Armure 1, Courage —

ATTAQUES

- **Griffes (Mêlée) :** Allonge 2, 4 [symbole], Cruel 1
- **Feux follets (Menace) :** Portée C, 4 [symbole] mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Brille dans le noir.** Le diable des forêts émet une lueur vacillante pour attirer sa proie ou pour semer la panique chez les animaux, ce qui élimine toutes les pénalités qu'il subit lorsqu'il agit dans le noir.
- **Résistant à la peur**
- **Vol**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Disparation.** S'il peut s'entourer brièvement de végétation, le diable peut dépenser 2 points de Fatalité pour disparaître en ne laissant aucune trace.
- **Imitation.** Pour 1 point de Fatalité, le diable des forêts peut imiter à la perfection les sons et voix qu'il a entendus.

PERSONNAGES RENOMMÉS

L'Âge hyborien est une ère de grands héros et d'ennemis redoutables dont les récits remplissent les pages des Chroniques némédiennes, mais se partagent aussi dans les brasseries, les salles de banquet, les pavillons de chasse et les domaines seigneuriaux de tout le continent. Les personnalités qui suivent figurent parmi les plus illustres, dont les exploits sont connus de tous ou presque. Qui sait si les personnages joueurs seront un jour amenés à croiser leur route, pour le meilleur ou pour le pire ?



CONAN LE BARBARE

Mille et un contes courent au sujet de Conan, mais des pans entiers de son existence restent voilés de mystère, occultés par un sillage de destruction. Et souvent, ces voyages l'ont mené en des lieux que ne relatent nulle histoire. En son temps, il fut barbare et mercenaire, voleur et pirate, maraudeur et tueur, pour finir roi d'une grande nation. Conan parcourut les continents du nord au sud, foulant de ses sandales les cadavres de ses adversaires, toujours en quête de sensations fortes ; fussent-elles la gloire, la fortune ou la simple exultation martiale.

Conan, qui prétend être né sur le champ d'honneur, est le fils du forgeron d'un petit village embrumé de Cimmérie. À quinze ans seulement, c'était déjà un jeune homme remarquable, doté de qualités physiques supérieures à celles de la plupart des adultes. Pour prouver sa force, Conan affronta un taureau sauvage cimmérien… et le terrassa à mains nues. Lors de la mise à sac de Venarium, alors que des tribus de Cimmériens enragés assaillaient un fortin frontalier aquilonien, Conan eut son premier contact avec la civilisation, et sa curiosité en fut vivement piquée. Ses talents martiaux en firent une légende parmi les siens et il finit par lutter aux côtés des Æsirs contre les Vanirs, sans oublier d'asseoir sa haine ancestrale des Pictes au gré de nombreuses escarmouches contre ces sauvages.

Attiré par les récits de trésors méridionaux, Conan abandonna la Cimmérie dès la vingtaine. Il se rendit dans le sud où il trouva un monde qui dépassait tout ce qu'il avait imaginé et auquel il s'adapta remarquablement. Il fit tout le nécessaire pour survivre ; voleur à Zamora ou mercenaire des contrées civilisées comme Corinthe ou Ophir. Le destin le plaça sur un navire quittant Argos où il fit la rencontre de Bêlit, Reine de la Côte noire, qu'il rejoignit sur son propre vaisseau, la *Tigresse*. Conan devint ainsi son second et son compagnon, et reçut le surnom d'Amra (le lion) et on le craignit tout le long du littoral ensanglanté. Ils connurent quelque temps le bonheur, mais la mort de Bêlit en fit de nouveau un vagabond des contrées orientales, où il enchaîna les missions comme mercenaire jusqu'à atteindre le grade de général, avant de quitter l'armée. La carrière de Conan suit ensuite plus ou moins le même modèle, encore et encore. Il se rend en des terres nouvelles, fait son trou, atteint une position d'autorité, puis repart, attiré par d'autres aventures ou pour prendre de l'avance sur ses ennemis. Ses voyages des dernières années en font de nouveau un mercenaire dans une armée rebelle de Koth, puis un bandit parmi les Francs Compagnons qui harcèlent la frontière de Koth, de Zamora et même de Turan à l'est, avant de se joindre aux kozaks aux abords méridionaux de la mer de Vilayet. C'est parmi ces nomades montagnards qu'il accède au pouvoir en devenant un temps pirate de la Vilayet et en s'en prenant aux navires de l'ambitieux roi Yezdigerd de Turan. Son retour parmi les kozaks ne fait pas long feu, car ils sont massacrés et Conan repart prospérer comme pirate, avant de filer vers l'est et de servir comme capitaine au Khauran, puis d'y être crucifié pour sa loyauté envers la reine. Délivré par le chef zuagir Olgerd Vladislav, Conan ne tarde pas à prendre les rênes de la bande de ce dernier et à livrer sa vengeance en libérant le Khauran et en rendant le pouvoir à sa reine. Il reste toutefois parmi les Zuagirs, mais finit par se lasser du désert et se présente à Zamboula, où il reste un temps avant de partir pour Ophir, de retour dans les royaumes hyboriens.

Conan retrouve à nouveau les kozaks, désormais alliés des pirates de la Vilayet, réunis par leur haine de Yezdigerd. Il en reprend le contrôle et sa renommée en est renforcée, de même que son autorité. Lui et ses hommes progressent vers le sud, et la frontière de Vendhya, où il devient chef tribal parmi les montagnards Alfghulis, jusqu'à ce que la malchance et la sorcellerie l'y accablent et le forcent à rejoindre les kozaks. De nouveau mercenaire, traîné d'une guerre à l'autre entre Koth, Shem, la Stygie et finalement Kush où l'armée qui l'a

> *« Je suis allé bien loin… plus loin que n'importe quel autre homme de ma race. J'ai vu toutes les grandes villes des Hyboriens, des Shémites, des Stygiens et des Hyrkaniens. Je me suis aventuré dans des pays inconnus au sud des royaumes noirs de Kush et à l'est de la mer de Vilayet. J'ai été capitaine de mercenaires, corsaire, kozak, vagabond sans le sou, général… Diable, j'ai tout été dans ma vie, excepté roi, et je le deviendrai peut-être un jour avant de mourir. »*
>
> — Conan, « Au-delà de la rivière Noire »

engagé est détruite. Il repart vers les côtes pour emprunter à nouveau les voies marines, cette fois parmi les pirates des îles Barachas. Une autre déconvenue l'oblige à fuir ces îles et à prendre le contrôle d'un navire pirate zingaréen. Il s'adonne ainsi une nouvelle fois à la flibusterie, jusqu'à ce que son navire soit coulé par la flotte zingaréenne au large de Shem.

Conan doit donc fouler la terre ferme et trouve du travail comme mercenaire parmi les Francs Compagnons, postés à la frontière entre Shem et la Stygie. De là, il se rend au sud en traversant Kush, jusqu'aux Royaumes noirs où il fait quelque temps équipe avec la bretteuse Valeria. Peu après, il prend la direction du Keshan où il forme des armées à la guerre. En quête de fortune et de pouvoir, il voyage jusqu'au Punt voisin, mais finit par se lasser des aléas de cette existence méridionale et repart vers le nord, non loin de ses terres natales.

Conan arrive sur les marches Bossoniennes et profite de ses talents considérables pour travailler comme éclaireur, puis comme ranger, et se forger une belle réputation parmi les provinces frontalières. Il sillonne alors la lisière de la civilisation et de l'odieux Pays picte, tandis qu'un vent de rébellion commence à souffler en Aquilonie. Plusieurs gouverneurs régionaux et nobles mécontents voient en Conan le moyen idéal pour destituer le roi Numedides d'Aquilonie, honni de tous. Ils se rallient derrière lui pour faire éclater la révolte. Conan pourfend Numedides sur les marches de la salle du trône et se coiffe de sa couronne ensanglantée. Il atteint ainsi le sommet de ses ambitions, en devenant roi du plus grand pays du monde civilisé.

Le Cimmérien est rusé, intelligent et fier. Il saisit la vie à pleines mains, marqué par des « accès de mélancolie tout aussi démesurés que ses joies ». Conan reste un homme d'extrêmes, aussi philosophe que pragmatique. Son esprit n'est jamais au repos, sans cesse en train d'apprendre et de croître. Prompt à se faire des alliés et à s'imposer parmi ses pairs, il montre un sens aigu de l'adaptation et une grande confiance en ses capacités extraordinaires. Conan ne connaît pas la peur dans la bataille et rares sont les épreuves qui l'impressionnent. Indomptable, il apparaît également incroyablement débrouillard, ce que la plupart de ses ennemis ne comprennent que trop tard.

Les suppléments de ***Conan*** à venir se baseront sur l'évolution de sa carrière pour explorer l'étendue de l'Âge hyborien et découvrir cet univers sur les pas du Cimmérien : barbare, puis voleur, mercenaire, pirate, brigand, vagabond, aventurier, éclaireur, et enfin roi. Chacun de ces ouvrages présentera une version de Conan en accord avec ce pan de son existence. Le profil qui suit correspond à Conan tel qu'il était avant de rencontrer Bêlit, alors qu'il était animé d'un besoin de voyage dévorant, si bien qu'on peut le croiser n'importe où. Il n'a pas encore la trentaine et sa légende est en pleine construction : on évoque ses exploits dans les bouges d'Aghrapur à Tarantia. Son ombre le précède déjà et son nom frappe ses ennemis de terreur ou enhardit le cœur de ses amis et alliés.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
12	13	12	13

Agilité	Constitution	Coordination
13	14	14

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	5	Mouvement	3
Résilience	5	Sens	3
Connaissance	2	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 19, Résolution 18
- **Encaissement :** Armure 3 (haubert de mailles, casque à cornes), Courage 4

ATTAQUES

- **Épée longue (Mêlée) :** Allonge 2, 9 , Déséquilibré, Parade
- **Arc long (Distance) :** Portée L, 7 , 2M, Perforant 1, Volée
- **Regard farouche (Menace) :** Portée C, 7 mental, Zone

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Coup de grâce**
- **Déflexion**
- **Endurant.** Hors combat, l'exercice physique ne fatigue jamais Conan.
- **Étreinte**
- **Fine lame**
- **Sanguinaire**
- **Sans pitié**

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Féroce.** Conan peut dépenser 1 point de Fatalité pour octroyer la Qualité Redoutable à toute arme qu'il manie.



AMALRIC DE NÉMÉDIE

Amalric jura entre ses dents, puis grimaça. En véritable soldat de fortune, il ne s'étonnait plus de quelque revers que ce soit, aussi invraisemblable soit-il.

« Je servirai sous ses ordres. Une vie courte et plaisante, telle est ma devise… et avec Conan le Coupe-Jarret pour général en chef, sans aucun doute notre vie sera plaisante… et courte ! Mitra ! Si ce chien a jamais commandé à plus d'une compagnie de bandits, je veux bien le manger, équipement compris ! »

— Le Colosse Noir

Ceux qui vivent du travail de mercenaire se considèrent comme des « chiens d'armes ». Amalric des Francs Compagnons figure parmi les plus légendaires d'entre eux. Il a servi dans l'armée némédienne où il fut formé au métier des armes, avant de prendre le commandement de ses troupes quand son capitaine tomba lors d'une escarmouche. Il s'est ensuite hissé au rang de général des Francs Compagnons, que l'on voit régulièrement à l'action sur tout le continent. Amalric ne se montre pas spécialement prudent au combat, mais la fortune semble sourire aux audacieux. Imposant, pourvu d'une tignasse et d'une barbe blondes, il est souvent associé au lion, comparaison parfaitement à son goût.

Meneur des Francs Compagnons, il a orchestré de nombreuses victoires et reste éminemment apprécié de ses hommes. Il a su gagner la loyauté de grands guerriers comme Conan, qui le considère comme un ami. Les personnages joueurs pourraient croiser Amalric durant l'un des nombreux recrutements du Némédien ou en d'autres circonstances moins favorables, s'il figure dans le camp adverse d'une bataille.



ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	12	11	12

Agilité	Constitution	Coordination
11	11	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	4	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	2
Connaissance	2	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 14, Résolution 15
- **Encaissement :** Armure 4 (harnois et heaume), Courage 3

ATTAQUES

- **Épée longue (Mêlée) :** Allonge 2, 7, Déséquilibré, Parade
- **Lance (Mêlée) :** Allonge 3, 6, Déséquilibré, Perforant 1
- **Réputation (Menace) :** Portée C, 4 mental, Zone, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Capitaine émérite.** Lorsqu'il mène une armée de mercenaires, Amalric peut lancer un d20 supplémentaire à tous les tests liés au commandement.
- **Charge terrifiante.** Lorsqu'il effectue une attaque à un tour où il se déplace, l'attaque bénéficie de la Qualité Redoutable.
- **Garde rapprochée.** Amalric est accompagné d'au moins deux mercenaires (équivalant à des Sergents (Coriaces), cf. page 317). Lorsqu'ils attaquent en tant qu'unité, chacun de ces gardes du corps octroie un d20 supplémentaire aux attaques et parades d'Amalric.

ASTREAS, CHRONIQUEUR DE NÉMÉDIE



Astreas, le savant, en voyage dans l'Est pour satisfaire son infatigable soif de connaissances, envoya une lettre à son ami et collègue, le philosophe Alcemides, dans sa Némédie natale. Cette lettre constitue la seule source d'information des nations occidentales quant aux événements qui se déroulèrent alors à cette époque en Orient, une partie du monde toujours mystérieuse et à demi mythique dans l'esprit des peuples occidentaux.

— Une sorcière viendra au monde

On ne connaît pas son pays de naissance, mais Astreas fut vendu à la sortie de l'enfance, par des esclavagistes hyperboréens, à un scriptorium de Némédie. Déjà à l'époque, il parlait l'hyperboréen ainsi que le brythunien, le némédien et quelques bribes d'autres langues apprises auprès d'autres esclaves. Au scriptorium, il n'était qu'un domestique de second ordre affecté aux corvées les plus modestes : nettoyer, récupérer nourriture et matières premières, faire les commissions, etc. Jusqu'à ce que ses maîtres se rendent à l'évidence : Astreas était brillant. Entre-temps, le jeune esclave avait appris tout seul à lire et écrire.

Ses maîtres, dans un surprenant accès de bienveillance, l'affranchirent pour qu'il travaille au côté d'autres scribes, d'abord comme simple assistant, puis comme supérieur, car le temps montra qu'il les surpassait en tout point. Astreas passa de longues heures à éplucher les livres et parchemins archivés au scriptorium. Quand il eut lu et accompli tout ce que l'endroit avait à offrir, il prit la route avec une petite sacoche et de quoi écrire, une bourse remplie à la taille. Il devint philosophe, quêteur de savoir et pèlerin des écrits, des bibliothèques, académies et autres sites de connaissance. Il y débattit sur tous les sujets avec les hommes et femmes de savoir. Ses pérégrinations parmi les royaumes hyboriens centraux lui firent rencontrer de nombreux sages, scribes et philosophes, avec certains desquels il forgea des amitiés durables, entretenues par de nombreuses missives, le tout constituant un immense trésor de connaissance sur l'Âge hyborien.

En raison des rigueurs de la route, Astreas a dû apprendre à se défendre, mais n'hésitera pas à demander pitié si la situation le demande. Il s'est exprimé comme sage ou comme barde et poète en diverses demeures de prestige et a figuré aux cours de bien des rois et reines de cet âge, certains désormais disparus ou déchus. Une fois qu'il eut fait le tour de la sapience occidentale, Astreas mit le cap vers l'orient, pour s'abreuver du savoir de pays tels que le Khauran, Turan, l'Hyrkanie et son ultime destination : Khitaï, nation où la philosophie était à son apogée alors que de nombreuses contrées hyboriennes peinaient à émerger de la sauvagerie.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	12	9	10

Agilité	Constitution	Coordination
8	8	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Movement	1
Résilience	1	Sens	2
Connaissance	3	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 9
- **Encaissement :** Armure 1, Courage 1

ATTAQUES

- **Dague (Mêlée) :** Allonge 1, 3 , 1M, Caché 1, Parade, Jet, Létalité 1
- **Canif (Mêlée) :** Allonge 1, 3 , 1M, Caché 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Accent**
- **Pied léger.** Gagne 1 bonus d'Héroïsme à toute course à pied.
- **Polyglotte**
- **Sage 2**
- **Scribe**
- **Terrain d'entente**
- **Traducteur**

BÊLIT, REINE DE LA CÔTE NOIRE

Elle se tourna vers Conan. Sa poitrine se soulevait et ses yeux brillaient. Le Cimmérien fut saisi par une surprise teintée d'émerveillement. Elle avait un corps de déesse, élancé, tout à la fois souple et voluptueux. Son unique vêtement était une large ceinture de soie. Ses membres à la blancheur d'ivoire et les globes d'albâtre de ses seins firent battre sauvagement le sang dans les veines du Cimmérien bien qu'il fût encore sous l'emprise de la furie de la bataille. Les cheveux de Bêlit, noirs et brillants – aussi noirs qu'une nuit stygienne – retombaient en cascade soyeuses sur son dos souple. Ses yeux noirs s'embrasèrent quand ils se posèrent sur le Cimmérien.

— La Reine de la Côte Noire

Le concours de circonstances qui tira cette femme de sa patrie de Shem pour la mener à la tête d'un navire de corsaires noirs reste méconnu de la plupart, mais son passé importe peu. Capitaine de la *Tigresse*, Bêlit est considérée comme la Reine de la Côte noire, tellement elle sème la terreur et pille sans pitié le littoral des Royaumes Noirs, de Kush, de Stygie, de son Shem natal et même d'Argos. Elle a mis à sac le port de Khemi et ses exploits lui ont valu une sérieuse réputation, ainsi qu'à son équipage. Bêlit commande d'une main de fer, se bat sans peur et se montre intraitable comme pirate. Elle plonge au cœur de la mêlée et instille autant de terreur chez l'ennemi que de fanatisme chez ses alliés.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	9	13	9

Agilité	Constitution	Coordination
12	7	12

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	3
Connaissance	2	Social	4

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 8, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure —, Courage 2



ATTAQUES

- **Sabre (Mêlée) :** Allonge 2, 3, 1M, Cavalerie 1, Parade
- **Dague (Mêlée) :** Allonge 1, 3, 1M, Caché 1, Parade, Jet, Létalité 1
- **Par sa seule réputation (Menace) :** Portée C, 5 mental, Zone, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Réaction sauvage.** L'humeur de Bêlit est comme la marée. Il suffit que quelqu'un l'agace pour qu'elle réagisse violemment. Tout test de Société raté contre elle lui octroie aussitôt une action Standard qui ne peut servir qu'à attaquer.
- **Séduction.** Le charme et la beauté conjugués de Bêlit suffisent souvent à convaincre et inspirer les hommes comme les femmes. Conan lui-même et son aplomb légendaire ne purent rien contre le premier battement de cils qu'elle lui adressa. Lorsque Bêlit recourt à son domaine d'Expertise Social lors d'un test de séduction, elle peut relancer tout dé qui n'a pas obtenu un succès lors du jet initial.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Déesse pirate.** Lorsqu'elle mène son équipage au combat, Bêlit peut dépenser deux points de Fatalité pour conférer un d20 aux attaques de tous ses Sbires (jusqu'à un maximum de 5d20).

VALERIA DE LA FRATERNITÉ ROUGE

Sans le vouloir, elle offrait un tableau pittoresque, se profilant de la sorte sur cette forêt immémoriale dans laquelle elle paraissait curieusement déplacée. Elle aurait dû se tenir sur un fond de nuages marins, de mâts peints et de mouettes tournoyant dans les airs. Il y avait la couleur de la mer au fond de ses grands yeux. Ce qui était somme toute chose normale, car il s'agissait de Valeria de la Fraternité Rouge, dont les hauts faits sont célébrés par des chants et des ballades partout où se retrouvent les écumeurs des mers.

[...]

Elle avait fait la preuve de son courage téméraire un millier de fois lors de féroces batailles sur mer et sur terre, sur les ponts dégoulinant de sang de vaisseaux de guerre en proie aux flammes, dans les assauts de cités fortifiées et sur les plages où les hommes intrépides de la Fraternité Rouge piétinaient le sable et s'entre-tuaient à coups de poignard dans leurs luttes de pouvoir.

— Les Clous rouges

Ce n'est pas un hasard si les femmes que l'on retrouve à des postes importants de l'Âge hyborien sont de sang noble ou montrent un talent certain pour le faire couler. Valeria est plutôt de cette deuxième catégorie. Pour elle, rien n'a jamais justifié qu'elle se passe de la vie dont certains hommes jouissent, mais sa beauté naturelle et sa condition féminine ont davantage suscité les offres libidineuses que les occasions de prouver sa valeur. Elle décida donc de quitter son Aquilonie natale pour prendre la route. À sa place, la plupart des hommes comptent sur la force brute du bras qui tient leur épée, mais Valeria misa davantage sur son agilité et la précision de ses coups d'estoc et de taille.

Les années d'aventure lui ont valu un vécu aussi riche que varié, au fil de campagnes parmi la Fraternité Rouge de la mer de Vilayet ou les Francs Compagnons, avant de se retrouver mercenaire sur le front entre Shem et la Stygie. À la suite d'un concours de circonstances malheureux, elle dut quitter son poste à la hâte pour aller chercher l'aventure ailleurs et trouva en Conan un excellent frère d'armes. Ses exploits avant et après cette période restent nombreux, d'autant que son esprit indomptable et sa nature impétueuse lui font parcourir à peu près tous les pays hyboriens, au service de quelque armée ou mêlée cherchant à accumuler richesse et gloire.



ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
11	11	11	12

Agilité	Constitution	Coordination
12	10	12

DOMAINE D'EXPERTISE

Combat	4	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	2
Connaissance	1	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 14
- **Encaissement :** Armure 2 (gilet de cuir), Courage 4

ATTAQUES

- **Coutelas (Mêlée) :** Allonge 2, 6, Déséquilibré, Cruel 1
- **Dague (Mêlée) :** Allonge 1, 5, 1M, Caché 1, Parade, Jet, Létalité 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Déflexion**
- **Fine lame**
- **Riposte**
- **Sanguinaire**
- **Sans pitié**



THOTH-AMON DE L'ANNEAU

« Il y a un serpent dans ta maison, ô roi ! une vipère dans ton royaume, venue de Stygie, et son âme obscure est habitée de toute la noire sagesse des Ténèbres. Ainsi qu'un homme endormi rêve du serpent qui rampe vers lui, j'ai senti la présence impie du serviteur de Set. Il est ivre de son terrible pouvoir, et les coups qu'il porte à son ennemi pourraient bien entraîner la chute du royaume. Je t'ai fait venir pour te donner une arme contre lui et sa meute infernale. »

— Epemitreus le Sage, Le Phénix sur l'Épée

Membre du Cercle Noir, secte de sorciers, Thoth-Amon détient un artefact majeur connu sous le terme d'Anneau-Serpent de Set, qui n'est autre que le secret de sa puissance. Sa réputation considérable y compris en Stygie en fait le sujet de nombreux récits sinistres. De nombreuses années durant, il était un prince parmi les sorciers, l'allié des tyrans adeptes de Set qui sévissaient en Stygie et l'ennemi implacable de leur plus grand adversaire : Kalanthes de Hanumar, un prêtre d'Ibis. Thoth-Amon sombra toutefois dans la disgrâce, et fut expulsé du Cercle Noir et dépouillé de son Anneau-Serpent que l'on cacha en lieu sûr. Privé de l'essentiel de son pouvoir, mais pas impuissant pour autant, il s'exila au nord, traversa Shem pour atteindre les royaumes hyboriens, toujours en quête de son anneau volé. Il en profita pour accroître son savoir magique et élargir sa palette de grand sorcier.

Thoth-Amon incarne les limites de la sorcellerie : son anneau est indissociable de sa puissance. Il reste certes redoutable sans lui, mais l'objet lui permet d'accéder aux Ténèbres extérieures et d'invoquer divers infâmes serviteurs pour le servir. S'il devait le recouvrer, il deviendrait plus puissant encore que ceux qui l'ont renversé. Contrairement aux fanatiques de la secte de Set, Thoth-Amon cherche avant tout à survivre et à gagner en puissance. En ce sens, il sera prêt à accomplir des tâches subalternes et à subir les pires traitements, mais il a bonne mémoire et son sens de la vengeance est aussi aigu que sadique. Il se met rarement en danger personnel.

Thoth-Amon constitue un pion majeur de Set dans sa lutte pour façonner l'Âge hyborien, même si le sorcier ignore peut-être le rôle qu'il est censé jouer dans les maléfices de son dieu. Ses yeux brillent d'une lueur occulte lorsqu'il manigance. Il porte toujours la toge du Cercle Noir, mais se déguisera si nécessaire. Si on le rencontre sans son anneau, Thoth-Amon pourra apparaître sous une fausse identité, au service d'un noble qui ne se doute pas une seconde du serpent qui le tient dans ses anneaux.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
13	13	12	13

Agilité	Constitution	Coordination
9	10	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	2
Connaissance	4	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 15
- **Encaissement :** Armure 4 (toge traitée par alchimie), Courage 5

ATTAQUES

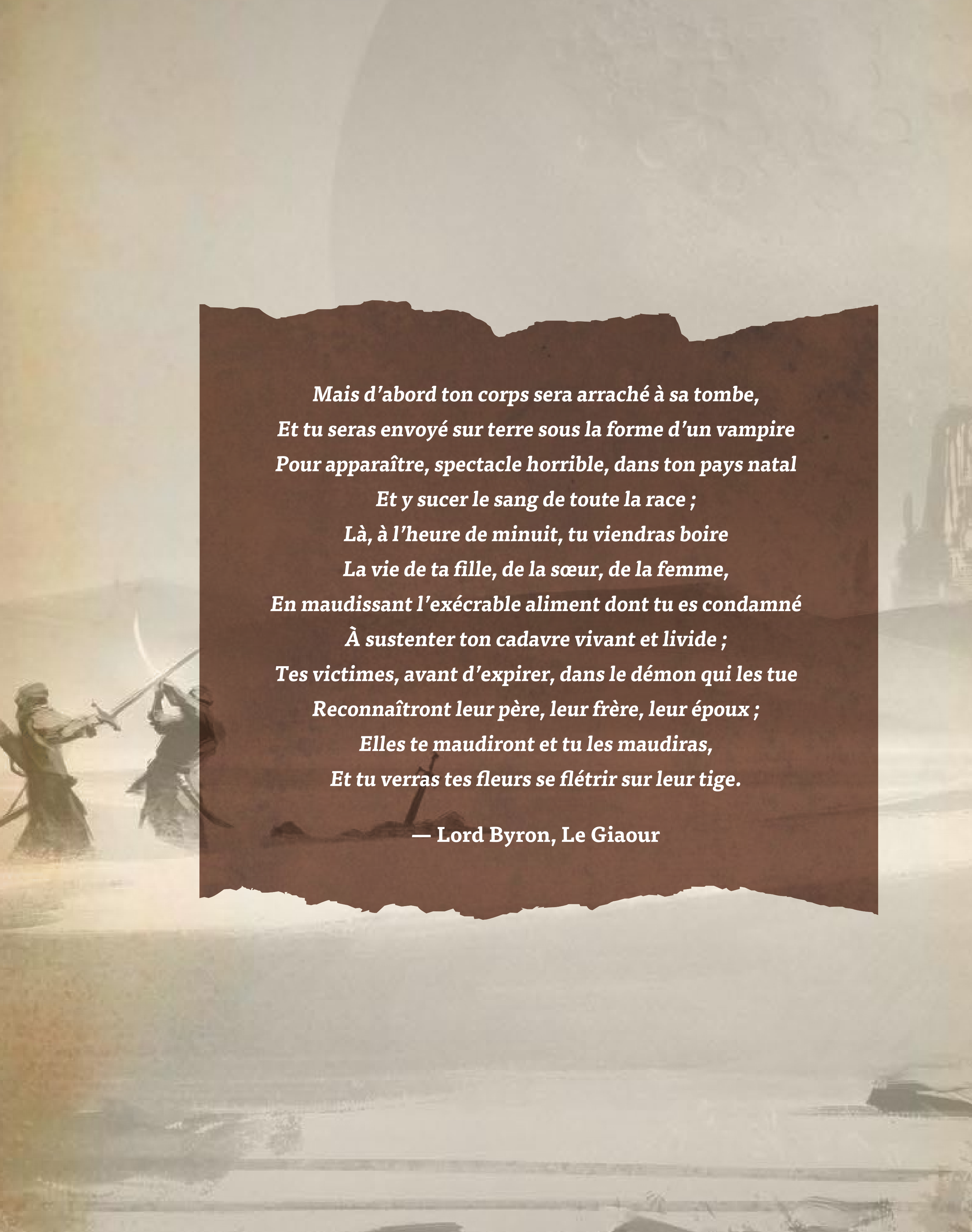
- **Dague serpentine (Mêlée) :** Allonge 1, 4 [symbole], 1M, Caché 1, Parade, Jet, Létalité 1
- **Menace voilée (Menace) :** Portée C, 7 [symbole] mental, Étourdissant

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Addiction.** Sans son Anneau, Thoth-Amon se démoralise vite et tous ses tests de Connaissance liés à la sorcellerie voient leur Difficulté augmenter de deux crans. Il reste un sorcier puissant, mais il dépend tellement de la proximité de l'Anneau qu'il renoncera dans la plupart des cas à user de sorcellerie s'il ne le porte pas.
- **L'Anneau-Serpent de Set.** L'Anneau-Serpent de Set, surpuissant artefact unique, était déjà ancien à l'aube de ce monde. Il fonctionne comme une combinaison de Protecteur, Familier et Cercle (cf. *Chapitre Sept : sorcellerie* pour plus de détails). Tant que Thoth-Amon porte l'Anneau, ses tests de Connaissance liés à la sorcellerie voient leur Difficulté réduite d'un cran et il peut lancer un d20 supplémentaire à tous ses tests de Connaissance basés sur la sorcellerie. En outre, les murmures maléfiques de l'Anneau permettent à Thoth-Amon de recevoir un d20 supplémentaire chaque fois qu'il pratique une offrande lors de l'incantation d'un sort.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Maître de la sorcellerie.** Thoth-Amon connaît tout sort que le maître de jeu souhaite le voir maîtriser. De plus, il peut à tout moment dépenser de la Fatalité plutôt que de l'Héroïsme pour renforcer sa magie.



Mais d'abord ton corps sera arraché à sa tombe,
Et tu seras envoyé sur terre sous la forme d'un vampire
Pour apparaître, spectacle horrible, dans ton pays natal
Et y sucer le sang de toute la race ;
Là, à l'heure de minuit, tu viendras boire
La vie de ta fille, de la sœur, de la femme,
En maudissant l'exécrable aliment dont tu es condamné
À sustenter ton cadavre vivant et livide ;
Tes victimes, avant d'expirer, dans le démon qui les tue
Reconnaîtront leur père, leur frère, leur époux ;
Elles te maudiront et tu les maudiras,
Et tu verras tes fleurs se flétrir sur leur tige.

— Lord Byron, Le Giaour

CHAPITRE 11



LES VAUTOURS DE SHEM



Les Vautours de Shem est une aventure d'initiation à ***Conan***. L'action débute au terme d'une âpre bataille entre Shem et Khoraja sur les plaines désertiques à proximité d'Akbitana, cité-état shemite. Confrontés à une horde de goules affamées de chair humaine, nos héros doivent opposer un front commun pour survivre sous peine de tomber sous la coupe d'un adversaire pire encore… des êtres humains !

PRÉPARATION

Avant de mener cette aventure, le MJ aura pris soin d'aider chaque joueur à créer son personnage conformément à la marche à suivre du *Chapitre 2 : Personnages*. Une autre solution consiste à fournir les personnages fournis dans ce livre ou qu'il aura préparés spécialement pour l'occasion.

Le MJ doit connaître les règles présentées aux *Chapitre 4 : Règles* et *Chapitre 5 : Scènes d'action*, disposer d'un nombre suffisant de d20 et de dés de combat ainsi que de jetons pour les réserves d'Héroïsme, de Fortune et de Fatalité. Par souci de commodité, il pourra aussi fournir des fiches synthétisant la dépense d'Héroïsme et les actions de combat.

Il n'est pas indispensable que les PJ débutent la partie en se connaissant déjà : ils auront l'occasion de faire les présentations dès que l'action sera lancée.

SCÈNE D'OUVERTURE

Lisez ou résumez ce qui suit aux joueurs, en modifiant à votre guise les informations qui y figurent :

Les vautours volent en cercles au-dessus du champ de bataille. Le sol rocheux boit le sang des morts, des mourants et des montures qui se comptent par centaines, triste bilan d'un carnage qui a duré plusieurs heures. Misérables victimes d'une bataille aussi vaine qu'il se puisse imaginer : le prince Sabatus de Khoraja est tombé dans un piège à la tête d'une armée venue prêter main forte au roi Ulam-Khala d'Akbitana dans la guerre qui l'oppose à son cousin, le roi Nezurab de Shumir, une autre cité-état de Shem oriental. Confiant dans l'issue de la bataille, Sabatus a fait venir sa future épouse Neferet, une noble stygienne, et sa suite. Avec elles voyageait une petite délégation de courtisans chargés des cadeaux princiers destinés à cimenter l'amitié durable entre Kharaja et Akbitana : un plein coffret de joyaux, huiles raffinées, soieries de Turan et Khitaï, métaux précieux, bois rares… une collection somptueuse.

La bataille prit fin avant même d'avoir débuté. Les jours précédents, Ulam-Khala et Nezurab ont conclu un accord de paix au moyen de pigeons voyageurs. Les deux souverains shemites décidèrent même d'anéantir ensemble l'armée de Sabatus – une forfaiture vouée à dissuader Khoraja de tenter toute incursion en terre shemite à l'avenir.

Son sort scellé, Sabatus fit sonner la retraite. Son armée mercenaire s'est débandée dans les plaines arides au premier son du cor, trouvant refuge dans les contreforts et autres défilés encaissés. Les asshuri leur donnèrent la chasse, débusquant les bataillons un par un. Sabatus et son carré d'officiers combattirent vaillamment pour tenter de sauver sa bien-aimée Neferet. Peine perdue : caravane et litière ont disparu corps et bien.

Quelles que soient les raisons de leur présence, les personnages joueurs sont les uniques survivants de la bataille. Ce qui suit s'adresse directement à eux :

Chacun de vous appartenait à l'armée de Sabatus, qui en tant que soldat, chevalier, émissaire ou courtisan. Vous voici seuls. La dernière vague d'asshuri et de fantassins ennemis est passée sans vous voir. Tout le reste de l'armée a péri. Quel rôle jouiez-vous dans cette bataille et que comptez-vous faire à présent ?

Les joueurs ont désormais l'occasion de décider ce que leurs héros respectifs font là, d'autant plus s'ils ne se connaissent pas encore. Il importe peu de savoir pourquoi ils étaient au service du prince de Khoraja : ce ne sont pas les occasions qui manquent quand on est mercenaire ou opportuniste. Si certains joueurs ont préféré que leur personnage ne soit pas affilié à l'armée de Sabatus ou au cortège de courtisans, il est possible d'imaginer que ces voyageurs, marchands itinérants, nomades ou autres, pris entre deux feux, n'aient eu d'autre ressource que celle de coller à l'armée de Khoraja.

Autre solution : l'appartenance à l'une ou l'autre armée shemite, soit en tant qu'*asshuri* (guerriers d'élite nomades affiliés à une cité-état), soit mercenaire au service d'un souverain. Cette option ne garantit pas que tous les personnages joueurs se retrouvent alliés par enchantement, bien au contraire : les rivalités entre cités-états sont telles qu'elles les poussent à guerroyer. Le maître du jeu pourra

Les mercenaires fermaient la marche, un millier de cavaliers et deux mille lanciers.

[…] Ces tueurs professionnels, vétérans de campagnes sanglantes, avaient quelque chose de sinistre avec leurs gestes méthodiques, calculés.

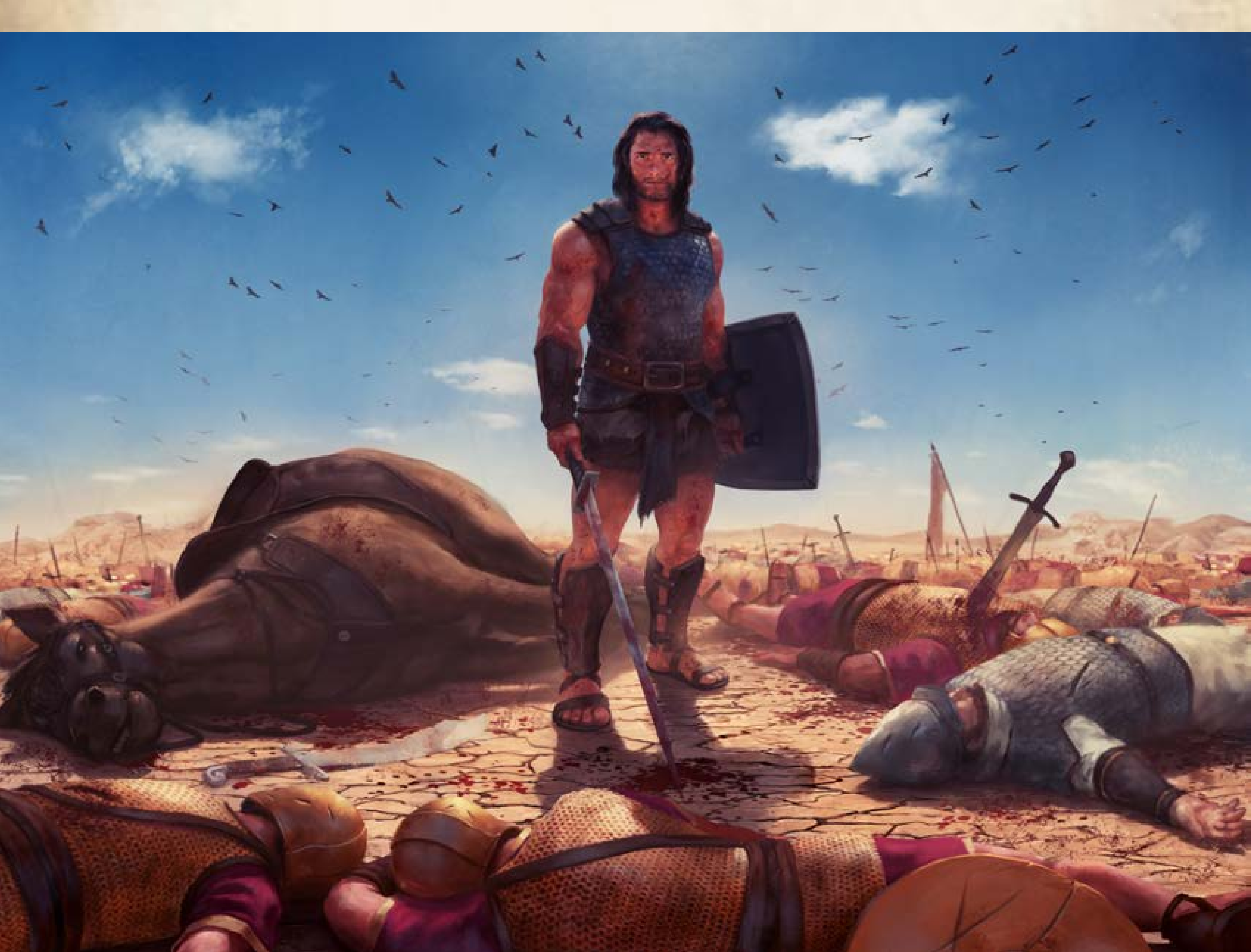
[…] Ces hommes appartenaient à des races aussi variées que leurs crimes. Il y avait de grands Hyperboréens, au corps mince et à la forte ossature, à la diction lente et au tempérament violent ; des hommes du Gunderland aux cheveux fauves, originaires des collines du nord-ouest ; des renégats corinthiens à l'air crâne ; des Zingaréens à la peau basanée, aux moustaches noires et hérissées, et au sang chaud ; des Aquiloniens venus de l'ouest lointain.

— Le Colosse noir

interdire ce type d'opposition frontale qui pousse les PJ à se sauter à la gorge… il y a plus simple, comme session inaugurale !

Au cours des présentations, chaque joueur est invité à livrer sa première impression de manière à symboliser au mieux l'essence de son personnage. La présentation de Conan dans *Le Phénix sur l'épée*, par exemple, met l'accent sur la double culture du Cimmérien : barbare de naissance, il est aussi très instruit, bien plus qu'un simple cartographe royal, tout en étant apte à corriger une carte pour la postérité. Dans *La Fille du géant du gel*, Conan est l'un des deux derniers survivants d'une bataille acharnée et relève le défi qui lui est présenté. Même crucifié dans la première scène d'*Une sorcière viendra au monde*, le héros de Howard fait preuve d'une endurance surhumaine.

Le MJ doit encourager les joueurs à présenter leur personnage en y mettant les formes : une archère, par exemple, bondira d'un surplomb, son arc bandé, tandis qu'un autre survivant émerge d'une pile de cadavres, les yeux écarquillés, couvert de sang des pieds à la tête.



SHEM ORIENTAL

1,5 km

Vers Khoraja

Vers Akbitana

Litière de Neferet

Vieux puits

Embuscade

Itinéraire de l'armée de Sabatus

Ruines de Zuhal-sar

Vers Shumir

SHEM ORIENTAL

L'embuscade a eu lieu alors que l'armée de Sabatus faisait route vers Akbitana, en Shem oriental, une région où la garrigue se mue peu à peu en désert. C'est ici que débute l'action. Les survivants de la bataille – notamment les PJ – se trouvent sur une plaine semi-aride de glaise ocre recuite par des millénaires d'ensoleillement implacable, striée de plaies profondes. Cette ancienne plaine alluviale a vu l'eau refluer vers le nord et l'ouest, laissant ces parages aussi inhospitaliers que Shem. Tout n'est que relief hostile : escarpements rocheux, vallons encaissés et falaises abruptes. Des civilisations qui prospérèrent dans cette région autrefois, il ne reste que quelques murets épars et, de loin en loin, des tronçons d'une route en brique.

Shem est détaillé en page 222 et Khoraja en page 221 du *Chapitre 8 : le monde hyborien*. Le MJ, s'il le souhaite, peut résumer ces pages ou choisir de n'en révéler qu'un minimum, laissant aux joueurs le loisir de poser des questions plutôt que de les noyer sous trop d'informations à la fois.



AUTRES LIEUX POSSIBLES

Cette aventure a pour cadre la partie orientale de Shem, au sud de Khoraja, une région riche en aventures potentielles. Plus aride que la partie occidentale du pays, le Shem oriental se caractérise par ses nombreuses cités-états qui sont autant d'employeurs possibles pour les mercenaires et artisans. Chasseurs de trésors et aventuriers de tout poil y trouveront maintes ruines à explorer : parmi les royaumes d'antan, il suffit de mentionner l'ancienne Achéron… Le Khauran au nord-ouest, l'ambitieux Turan à l'est et, par-delà les dunes au sud, la redoutable Stygie puis Punt, Kheshan et les Royaumes Noirs.

Si le MJ préfère débuter l'aventure dans une autre région du monde, il est aisé de la transposer ailleurs. Le conflit peut opposer troupes originaires de Zingara et d'Aquilonie à l'embranchement du Fleuve Tonnerre, ce qui permet d'inclure des maraudeurs pictes à l'action. L'affrontement peut aussi concerner les armées zamoriennes et turaniennes, voire se situer plus au nord, dans l'équilibre fragile qui règne entre les Royaumes Frontaliers et leur ennemi de toujours, l'Hyperborée.

Les goules, principal adversaire du scénario, abondent dans toutes les régions désolées du continent. Leur dieu carnivore Mordiggian a des adeptes partout où on trouve des goules.

CE QUI S'EST PASSÉ AVANT

Hélas pour Sabatus, le terrain escarpé des environs est propice aux embuscades et très défavorable à l'art de la guerre de Khoraja (tir de barrage des archers puis charge de cavalerie avec appui de fantassins lourds). Ses soldats ont été pris au dépourvu face aux *asshuri* très mobiles et à une piétaille en armure légère. La troupe du prince a subi les assauts fulgurants des deux armées shemites sans pouvoir se mettre en ordre de bataille.

Sabatus a sommé ses mercenaires et chevaliers de protéger les émissaires et la litière de sa bien-aimée Neferet, à l'avant-garde. La troupe, hélas, n'a pas pu se replier à temps et s'est trouvée coupée du gros de l'armée. Fantassins et cavaliers du prince gisent à présent çà et là ; les vautours fondent déjà sur ce charnier pour s'en repaître.



ET MAINTENANT ?

Les présentations faites, les PJ n'ont que quelques instants pour trouver leurs marques, inspecter les parages immédiats et piller les morts si besoin. Le maître du jeu aura pris soin de mettre l'accent, dans son descriptif, sur la profonde incursion en territoire hostile et la proximité des troupes ennemies (asshuri et fantassins shemites). Les héros n'ont que très peu de vivres et d'eau potable : la caravane de soutien, attaquée en début de bataille, a déjà été pillée.

Si l'un des PJ tente de savoir où ils sont, un test Délicat (D2) de Culture permet d'apprendre que la région, qui s'appelait autrefois Zuhal-sar, était habitée par une peuplade oubliée. Une légende fait état d'une atrocité commise, sans plus de précisions, suite à laquelle ce pays maudit aurait été frappé par la sécheresse. Les contrées voisines refusant tout échange, le peuple se serait éteint. La contrée étant en revanche commode pour rallier Khoraja, la route qui la traverse est assez fréquentée : on voit nettement les ornières laissées par plusieurs chariots les jours précédents, imprimées dans cette terre sèche de toute éternité.

Tout PJ ayant pris part à la bataille sait ce qui s'est passé, notamment que la litière de Neferet et les cadeaux princiers destinés au roi Ulam-Khala ont été coupés de la troupe. Un test Commun (D1) d'Art de la guerre réussi révèle la direction la plus probable prise par Sabatus et ses chevaliers ; un test Commun (D1) de Survie suffit à trouver la trace de la troupe princière dans les contreforts.

Si un personnage joueur tente de savoir ce que fait l'armée shemite, un test Commun (D1) d'Art de la guerre réussi permet d'apprendre que les asshuri vont et viennent dans la région en utilisant l'infanterie pour ratisser large, talonnés par un convoi chargé du pillage et de la collecte des officiers shemites défunts. S'attarder dans les parages signifie tomber tôt ou tard sur une patrouille de cavalerie.

Un autre test Commun (D1) de Survie réussi permet de savoir qu'il existe des puits et points d'eau à proximité mais que la nourriture y est maigre. Quiconque était dans l'armée se souvient de l'oasis, à une demi-journée de marche environ au nord de l'embuscade, où l'armée de Sabatus a bivouaqué la nuit précédente. C'est toujours préférable à rester à la merci d'une escouade shemite.

À ce stade, les héros ont le choix entre deux options évidentes : partir en quête de la caravane princière et de leur ancien employeur (“Les trainards de Shem”, p.364) ou faire route vers l'oasis (“L'oasis noire”, page 367). S'ils s'attardent, font du raffut ou provoquent une Complication à l'occasion d'un test, d'autres trainards shemites ne tardent pas à arriver.



PILLAGE

Cernés par un champ de morts, les PJ peuvent souhaiter fouiller les cadavres en quête de butin ou de meilleur matériel. Une attitude qu'un peuple civilisé jugerait barbare mais prévisible après une bataille : les vainqueurs ont de tout temps récupéré armes, armures et autre équipement utilisable et les survivants de l'autre camp faisaient de même.

Tout PJ qui fouille les corps doit consacrer 5 minutes à chaque essai et réussir un test d'Observation Commun (D1). Le MJ détermine si le héros considéré peut piller ces corps meurtris, dont certains sont peut-être ceux d'amis, sans en pâtir : s'il l'estime nécessaire, échouer à un test Commun (D1) de Discipline entraîne 1 Désespoir.

Chaque tentative de pillage réussi fait gagner 1 Or. Pour chaque Effet produit, le joueur lance un d20 sur le tableau ci-dessous.

Chaque round passé à fouiller augmente le risque que le PJ soit repéré par les fantassins ou cavaliers shemites (ci-après), ou par les récupérateurs du convoi de soutien chargés de collecter les corps des officiers et le butin qui intéresse aussi les héros. En cas de Complication obtenue lors de la fouille, les personnages ont alerté les troupes shemites qui accourent comme décrit ci-après.

Alternativement, le MJ peut simplifier le pillage en recourant aux règles du vol à la tire, en page 136 du *Chapitre 6 : Équipement*.

Enfin, le maître du jeu doit prendre note du matériel taché de sang et/ou prélevé sur les morts que les personnages portent après pillage. Celui-ci peut en effet affecter les tests de Personnalité futurs et compte dans le cadre de l'Encombrement (page 136).

Résultat	Objet	Description
1	Objet précieux	Butin de valeur ; bourse pleine d'or ou de gemmes ; carte au trésor ; talisman doté de propriétés magiques mineures à déterminer par le maître du jeu.
2-4	Équipement supérieur	Arme, bouclier ou armure de facture supérieure ou façonné dans un matériau supérieur, mais d'aspect ordinaire. Une inspection de près et un test Commun (D1) réussi d'Artisanat révèlent sa vraie nature. À la discrétion du MJ, un aspect de l'objet l'améliore dans une seule Qualité : supplémentaire, Encombrement réduit, Qualité +1, Encaissement +1. L'objet, une fois ses vertus connues, vaut 1 Or supplémentaire auprès d'un marchand connaisseur.
5-7	Bon équipement	Arme, bouclier ou armure de belle facture, niellé de métal précieux ou serti de gemmes, avec un soin particulier à l'aspect. Vaut 2 Or supplémentaires si vendu mais, par ailleurs, identique à la version standard de l'objet. À la discrétion du MJ, une Complication obtenue alors que l'objet est visible se traduira par l'objet identifié par un ami ou allié de son propriétaire.
8-16	Provisions	Outre de vin ou d'eau ; flacon d'alcool fort ; sacoche d'aliments séchés (viande, fruits, légumes) ; miche de pain dur ; vivres divers à raison d'une ration quotidienne.
17-19	Effet personnel	Petit objet chéri par son propriétaire ; objet religieux ou talisman dénué de propriétés magiques ; porte-bonheur ; carte ; lettre d'un être aimé ; pièce ou dé fétiche ; souvenir de type effigie d'un être cher ; babiole sans utilité manifeste. Valeur marchande négligeable mais objet que la famille du défunt pourrait apprécier de récupérer.
20	Objet maudit	Similaire en apparence à l'un des objets ci-dessus (relancez, en ignorant un 20) mais doté d'un effet néfaste. Nourriture ou boisson contaminée qui rend malade, effet personnel ou objet de valeur appartenant à un PNJ puissant, arme ou armure à malfaçon cachée, ou encore objet (à la discrétion du MJ) doté de capacités magiques néfastes mais mineures, telle une difficulté accrue d'un cran à un test particulier ou la diminution d'un point de Fortune.

LES TRAÎNARDS DE SHEM

Dans l'éventualité où les PJ passent trop de temps sur le lieu de la scène initiale, que ce soit à l'occasion d'une discussion houleuse, d'un pillage prolongé ou d'un test se soldant par une Complication, le maître du jeu demande à chaque personnage d'effectuer un test Délicat (D2) d'Observation. Ceux qui réussissent perçoivent le martèlement des sandales, les chuchotements, l'entrechoquement du métal ou une pierre qui roule. Ceux qui parlent en outre le shemite en reconnaissent les intonations tandis qu'une dépense d'Héroïsme pour Obtenir des informations identifie les locuteurs comme de probables soldats shemites. Qui approchent lentement, sans trop faire de bruit.

Si les personnages tentent de se mettre à couvert, que ce soit pour échapper à l'ennemi ou lui tendre une embuscade, le MJ demande à chacun comment il procède et détermine en fonction la difficulté du test de Furtivité ; le résultat influe sur la capacité des soldats ennemis à les repérer, comme expliqué en page 98 pour ce qui est des Luttes.

Les Shemites arrivent peu après : des fantassins restés en retrait pour piller les morts. Désorganisés, ils portent armures d'écailles, heaumes cylindriques, sandales, capes blanches poussiéreuses et pourpoints assortis. Certains arborent le redoutable arc shemite, d'autres un long épieu, la dotation commune étant le bouclier moyen et l'épée courte à double tranchant. En queue de détachement, un soldat tient par la bride quelques chevaux égarés des cavaleries de Khoraja et de Shem. Certains sont légèrement blessés, deux ont perdu leur selle.

Leur chef, un certain Zahuur, est ouvert à la négociation pour peu que les héros y mettent le prix. Mais ses hommes n'ont pas encore vu le combat de près, ils n'ont rien à gagner à laisser un groupe "ennemi" s'en tirer à bon compte. Zahuur a beaucoup plus à gagner à capturer ou dénoncer les PJ, ce qui influe grandement sur d'éventuels pourparlers.

Si la rencontre tourne au combat, les soldats sont l'équivalent du sbire Garde présenté en page 317 avec un profil Capitaine de la garde Coriace pour le chef. Remplacez l'arbalète par l'arc shemite et dotez chacun d'une épée courte (ML, Allonge 1, 4, 1M, Arme de parade 1). L'effectif total est le double de celui du groupe et dispersé. Si le combat éclate, certains arriveront un ou plusieurs rounds après l'engagement. S'il le souhaite, le maître du jeu peut dépenser de la Fatalité pour ajouter des renforts. Les soldats agissent en utilisant les tactiques de groupe (page 306) et les règles propres aux sbires. Le MJ peut en outre décider que certains restent en retrait en attendant de voir comment tourne le combat avant de s'y joindre ou de fuir, selon l'issue que prend l'échauffourée pour les Shemites. Si la bataille tourne mal, Zahuur appelle à l'aide en sonnant du cor en cuivre qu'il porte en bandoulière.

Chaque soldat est muni d'une besace chargée de butin. Tout PJ qui fouille dans une besace a droit à un nombre de lancers sur la table de butin (cf. encadré page 363) égal à 1 par point de Fortune actuel. *Un personnage auquel il reste 3 points de Fortune, par exemple, lance 3 fois, chaque résultat (et Effet) résultant en un jet sur la table de butin.*

Toute Complication, tout signal ou bruit excessif – cris d'agonie ou fracas de combat – est par la suite susceptible d'alerter d'autres soldats shemites présents dans le secteur. C'est au MJ de déterminer la nature de leur réaction et d'utiliser les informations précédentes pour les fantassins ou celles concernant les *asshuri* (page 368) pour les troupes à cheval.



EN QUÊTE DE LA CARAVANE

Quand les personnages joueurs tentent de trouver la caravane (l'option la plus plausible : elle est chargée de trésors, de vivres et de nobles à secourir ou rançonner), un test Délicat (D2) de Survie est nécessaire pour localiser la piste en plein champ de bataille, identifier les traces de chariots et celles, plus parlantes, des porteurs de litière. Le MJ peut suggérer de recourir à l'option Acheter un succès (cf. page 99) en cas d'échec des PJ, ce qui se traduit par des défis supplémentaires prenant la forme de troupes shemites.

La piste remonte un temps l'itinéraire suivi par l'armée puis s'en détourne subitement dans des goulets encaissés où la visibilité réduite limite les chances, pour le convoi, d'être repéré de loin. Des cavaliers, en outre, y sont contraints d'attaquer par l'avant ou l'arrière, un assaut tous azimuts étant impossible.

En chemin, les héros découvrent des signes patents que la caravane est passée par là : ornières creusées par les roues, matériel abandonné de type tonneau d'eau potable brisé ou épuisé, coffres contenant des effets personnels de Neferet, cadavres de porte-litière ou de conducteur de chariot. Tout PJ membre de l'armée de Sabatus identifie sans peine certains corps comme étant des chevaliers de sa garde personnelle aux armures criblées de longues flèches shemites. On trouve aussi des corps d'émissaires richement vêtus, courtisans et autres officiels de rang inférieur, incongrus dans pareil contexte mais tout aussi morts que les soldats.

PROTECTEURS SANS HONNEUR

Après avoir arpenté quelques centaines de mètres, les héros entendent le cri de rage d'une femme qui se réverbère sur les parois rocheuses. S'ils se hâtent, ils découvrent le tableau suivant : la litière brisée, sur le bas-côté ; d'autres cadavres de courtisans ; un chariot fracassé, sur le flanc.

À l'origine des hurlements, une femme voilée, servante de Neferet, malmenée par un fantassin de Khoraja, de ceux chargés de protéger les émissaires en soutien de la cavalerie lourde. Plusieurs autres mercenaires venus de tous horizons s'affairent alentour à piller les coffres tombés du chariot. Avides de faire main basse sur les richesses éparses, ils ne s'occupent guère du soldat et de la servante. L'air ambiant est saturé de puissants relents de parfum.

Si les PJ ne font rien pour être discrets, les pillards et le soldat de Khoraja les repèrent aussitôt, tout comme la femme voilée qui braque ses yeux noirs sur les arrivants. Toute tentative de Furtivité fait l'objet d'une Lutte contre l'Observation des déserteurs qui, s'ils gagnent, remarquent les héros mal cachés.

Sitôt connue la présence des personnages, les soudards deviennent méfiants. Face à des PJ mercenaires, les soldats présument qu'ils ont affaire à d'autres déserteurs avides de butin facile ; le MJ décide quelle est leur réaction.

Le chef des mercenaires est le fantassin de Khoraja, un certain Asander. Il hèle les héros et leur demande ce qu'ils veulent tout en continuant à malmener la servante qu'il s'efforce d'empêcher de crier. La malheureuse, menacée d'être égorgée à la dague, n'en mène pas large. Lui et ses hommes sont ravis de discuter avec les PJ : déserteurs et lâches par nature, ils ne sont pas idiots pour autant et alors que leur chef parlemente, ils se préparent à un éventuel affrontement en cherchant la faille.

Un coup d'œil à la scène permet de constater qu'il ne reste pas grand-chose hormis quelques rouleaux d'étoffe, du bois précieux trop lourd à porter, de beaux habits de Neferet éparpillés çà et là et des urnes brisées ayant contenu des huiles odorantes pour l'éclairage ou la cuisson qui forment de grandes taches sur le sol recuit. Une boîte en terre cuite ouvragée a été forcée ; les lampes à huile ont presque toutes été brisées. Même constat pour un coffret rempli de bouteilles de parfum, toutes en mille morceaux.



LE FESTIN DES CHACALS

Si les héros discutent avec Asander, celui-ci leur apprend que lui et ses hommes appartenaient à la garde de Neferet mais que Sabatus et sa promise ont été pris par un petit contingent shemite avec l'essentiel du trésor. L'officier admet qu'il a négocié sa reddition et la livraison à l'ennemi de Neferet et Sabatus à condition de pouvoir garder la servante. Dans le chaos, toutefois, le prince et sa promise ont réussi à fuir à cheval, aussitôt pris en chasse par les *asshuri*. Si les PJ souhaitent les retrouver, Asander leur indique que les shemites ont piqué plein sud. Il indique la direction prise dans le goulet ; les personnages sont libres d'y aller. Les asshuri ont pris tout le butin qu'ils ont pu, assure-t-il. Raison de plus pour que le groupe laisse Asander et ses gars tranquilles.

Si la discussion se poursuit, l'officier avoue avec bonne humeur qu'ils comptent rester tranquilles un certain temps avec le peu qu'ils ont réussi à chaparder puis qu'ils rallieront une autre cité-état.

À ce stade, la servante se débat et son voile glisse, révélant le visage reconnaissable entre mille de Neferet : peau mate, cheveux et yeux noirs, port altier en toute circonstance. Asander est pris de court mais ne la lâche pas. Si les PJ ne l'identifient pas de suite, l'officier bafouille



son nom. La captive implore l'aide des héros et leur promet une rançon princière. Asander réagit en appelant ses hommes à la rescousse. Ceux-ci dégainent leurs armes et les brandissent ostensiblement, peu désireux de partager une rançon potentielle.

Asander est un mercenaire endurci et sans pitié, équivalent du Chevalier Coriace de la page 318 mais doté d'une masse d'armes (ML, Allonge 2, 1M, 4, Déséquilibré, Perforant 1, Cruel 1), d'un bouclier (ML, Allonge 2, 3, Mise à terre, Bouclier 2) et d'un haubert lourd (Encaissement 3).

Sa bande de déserteurs est composée de Gardes Sbires (cf. page 317). Au lieu d'épieux et d'arbalètes, ceux-ci sont équipés d'une masse d'armes et d'une épée courte (ML, Allonge 1, 4, 1M, Arme de parade 1) en plus de la targe. Chacun possède en outre un couteau (ML, Allonge 1, 3, 1M, Arme improvisée, Caché 1, Létalité 1). Le nombre de gardes est égal à l'effectif du groupe +2. Si le combat est trop facile pour les PJ, le MJ est invité à dépenser de la Fatalité pour appeler en renfort un Sergent de la garde (page 317) et 3 gardes supplémentaires, attirés par le fracas des armes.

Asander n'hésite pas à utiliser Neferet comme bouclier humain et tentera de négocier un échange si sa vie est menacée. Pragmatique, l'homme se soucie bien plus de sa peau que de la loyauté envers une troupe de circonstance. Si la bataille tourne mal, il est prêt à tourner casaque au profit des PJ, et même à se rendre sitôt la bagarre terminée.

LE RÉCIT DE LA SERVANTE

Si Neferet est vivante et libre à l'issue de la rencontre, les personnages joueurs peuvent lui parler. Tout héros l'ayant accompagnée se souvient de Neferet en riches atours stygiens, voyageant en litière conformément à son statut de princesse, et s'étonne de la trouver vêtue comme sa fidèle servante voilée.

Questionnée, Neferet explique qu'elle et sa servante Amunet sont jumelles et qu'elle est l'aînée des deux. Sa cadette, noble elle aussi, est venue à Khoraja pour être sa servante. Les deux sœurs ont souvent échangé les rôles pendant l'enfance ; le voile est un gage d'anonymat supplémentaire à Khoraja car peu de gens les savent jumelles. Ici, à Shem, seul Sabatus est au courant. Quand l'embuscade a éclaté, les deux femmes ont échangé leur tenue, convaincues qu'une servante aurait plus d'occasions de s'échapper qu'une princesse.

Une Lutte réussie d'Intuition contre le domaine d'expertise Social de Neferet révèle qu'elle cache quelque chose. Si les PJ lui demandent pourquoi Sabatus a fui avec la fausse Neferet, celle-ci confesse que c'est d'Amunet que le prince est amoureux. La politique ayant pris le pas sur les sentiments, les jumelles ont profité de leur ruse habituelle pour qu'il épouse Amunet.



Neferet remercie chaudement les aventuriers et leur promet que sa famille stygienne s'acquittera d'une belle récompense en or si la famille royale de Khoraja fait défaut. Elle leur assure en outre que Sabatus, s'il aime sa sœur, leur sera reconnaissant de l'avoir sauvée : l'alliance entre les deux pays serait compromise si l'une ou l'autre jumelle venait à mourir.

Si Asander vit toujours, il s'excuse platement auprès de Neferet et promet d'assurer sa sécurité, jurant ses grands dieux que s'il avait su avoir affaire à une princesse, il n'aurait jamais levé la main sur elle. Neferet accepte ses excuses de mauvaise grâce même s'il est clair qu'elle ne lui fait pas confiance.

Si les héros accèdent à la requête de Neferet, ils n'ont plus qu'à suivre la troupe d'*asshuri* lancée aux trousses de Sabatus et Amunet. Les traces sont faciles à repérer, les sabots ont laissé des empreintes nettes en partant au galop, aucun test de Survie n'est nécessaire. Neferet accompagne le groupe, ainsi qu'Asander s'il vit toujours.

Selon la façon dont s'est déroulée la rencontre, le groupe dispose ou non de chevaux de selle (cf. page 327) dont un destrier caparaçonné (même page) : la monture d'un défunt chevalier de la garde personnelle de Sabatus, crème de la cavalerie de Khoraja.

Si les pourparlers avec Asander s'éternisent, le maître du jeu pourra dépenser des points de Fatalité pour appeler d'autres renforts, fantassins shemites comme plus haut ou asshuri décrits au paragraphe "L'oasis noire", page suivante.

Les autres options sont laissées à l'imagination du MJ selon ce que les PJ tentent d'accomplir.

NEFERET, NOBLE STYGIENNE (NÉMÉSIS)

Filles de Thamanesses, gouverneur noble de la cité d'Akhetaten, dans le nord-est de la Stygie, Neferet et sa jumelle identique Amunet sont les uniques descendantes d'une lignée proche du roi stygien qui, de surcroît, est l'alliée des prêtres de Set – les détenteurs du vrai pouvoir en Stygie. Les jumelles ont reçu l'enseignement complet qui sied à leur rang et sont restées inséparables. Enfants, elles se faisaient souvent passer l'une pour l'autre, abusant précepteurs comme courtisans à leur plus grande joie.

Quand un mariage fut arrangé entre Neferet et un prince de Khoraja, les sœurs trouvèrent le moyen de rester ensemble, Amunet assumant le rôle de sa servante attitrée. Le futur époux fut informé de cette ruse mais les choses promettaient de se compliquer en arrivant à Khoraja : si Neferet restait indifférente à Sabatus, sa jumelle et le prince tombèrent amoureux. Aussi les jumelles décidèrent-elles de jouer le jeu jusqu'à la cérémonie… mais en inversant les rôles. C'était la solution idéale. La cadette serait libérée du joug stygien et Neferet, d'un mariage qu'elle goûtait peu. L'aînée serait officiellement celle par qui l'union politique et commerciale était nouée tandis que la cadette partagerait la couche de Sabatus et mettrait au monde leurs enfants.

Si leurs penchants respectifs divergent, les jumelles sont identiques en tout point et le profil ci-après s'applique à Neferet comme Amunet. Les distinguer nécessite un test Exigeant (D3) d'Observation, abaissé à Commun (D1) quand on les connaît bien comme c'est le cas pour Sabatus et leurs proches parents.

Neferet a un caractère bien trempé. Noble, elle est en outre habituée à commander et peut prendre une décision dans l'urgence si les PJ tardent à réagir.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	9	9	10

Agilité	Constitution	Coordination
8	6	7

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	2
Connaissance	2	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 7, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure –, Courage 2 (Bravoure innée)

ATTAQUES

- **Stylet (ML) :** Allonge 1, 3 [symbole], Caché 1, Arme de parade, Jet, Létalité 1
- **Regard impérieux (MN) :** Portée C, 3 [symbole] mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Entraînement à la sorcellerie.** Stygiennes nobles, Neferet et sa jumelle Amunet sont adeptes de Set et possèdent des rudiments de magie enseignés par un prêtre de Set. Toutes deux alchimistes, elles savent concocter des potions mineures et connaissent quelques sorts comme Hantise de l'esprit et Invocation horrifique dont elles maîtrisent plusieurs variantes. Aucune n'est encline à divulguer cette information ou à faire usage de tels pouvoirs.
- **Amulette serpentine.** Neferet porte ce cadeau de départ paternel, une amulette en argent très ancienne représentant Set enroulé autour de la terre. Elle la cache mais, sous le coup de l'émotion, il lui arrive d'y porter la main pour se réconforter. Ce talisman confère à Neferet +1 en Héroïsme chaque fois qu'elle réussit un test de Sorcellerie.

DÉPENSE DE FATALITÉ

- **Filles du Culte du Serpent :** filles de la noblesse stygienne, Neferet et Amunet ont grandi sous l'influence du culte de Set, ce qui les autorise à dépenser un point de Fatalité chaque fois que l'une d'elles croise un serpent pour qu'il l'ignore. Un groupe de petits serpents ou un serpent géant coûtera 3 points de Fatalité.

L'OASIS NOIRE

Remonter l'itinéraire suivi par l'armée de Sabatus est affaire périlleuse : les *asshuri* rôdent, on les entend communiquer au son du cor. La voie à suivre est jonchée de cadavres en livrée écarlate de la colonne venue de Khoraja. Chevaux, soldats, chevaliers et archers sont morts à foison.

Le maître du jeu peut rendre cette progression tendue en la ponctuant d'escarmouches ou préférer le caractère lugubre de la scène en évoquant l'unique signe de vie :

les noirs vautours volant en cercles puis venant picorer le massacre. Sans oublier les mouches qui, comme convoquées par décret royal, bourdonnent sans relâche dans cette chaleur sèche, masquant presque l'écho des cors shemites.

L'oasis ponctue un terrain plat et dégagé, presque dénué de couvert. Elle occupe le site d'une ruine en pierre noire, le demi-cercle d'un probable amphithéâtre d'antan avec, çà et là, des pans de mur et du sol pavé. Ces vestiges sombres émergent du sable rouge ; on observe de loin en loin une végétation dure au mal, apte à survivre sans eau ou presque. Au centre de la zone se trouve un puits fonctionnel bâti au-dessus d'un ancien réservoir ou de quelque ruisseau souterrain. Les batailles ont fait rage au fil des siècles pour s'approprier ce point d'eau qui, désormais, n'intéresse plus que le voyageur occasionnel. L'oasis a pu appartenir au royaume de Zuhal-sar, à moins qu'il date d'une civilisation plus ancienne encore. Quoi qu'il en soit, le puits de pierre noire fournit toujours une eau fraîche et pure très prisée.

Arrivés près de l'oasis, les personnages joueurs ont le choix entre se présenter à découvert, aux yeux de tous, ou tenter une approche discrète. Cette dernière voit sa difficulté augmenter de deux crans en raison du manque presque total de couvert.

UNE PAIX ARMÉE

L'oasis est occupée quand les PJ y arrivent : onze asshuri, cavaliers du désert vêtus de blanc, y soufflent et abreuvent leurs chevaux avant de rejoindre le gros de l'armée shemite. Ils forment 2 groupes distincts, six d'Akbitana, cinq de Shumir. Certains ont été blessés lors de la bataille, on aperçoit même deux morts gisant sur une pierre plate, drapés dans leur cape et apprêtés pour leur dernier voyage de retour. Les peuples de ces deux cités ne s'apprécient guère ; la situation est tendue. Les deux cités-états sortent d'années de brouille entre Ulam-khala et son cousin Nezurab. Les deux factions ne sont pas ravies de se retrouver frères d'armes.

Les hommes sont las des combats mais se défendront armes à la main s'ils voient des inconnus approcher. L'environnement offre peu de couvert contre un feu nourri à l'arc. S'ils ont le temps de sauter en selle, les asshuri pourront prendre le large ou harceler le groupe à l'aide de leurs tactiques de cavalerie. À pied, ils savent aussi se battre. Aucun d'eux n'a un cor mais les renforts sont à portée de galop, les deux armées ne sont qu'à une demi-heure de chevauchée.

Des PJ rusés pourront négocier une trêve avec les asshuri leur permettant de passer sans heurt ; une autre méthode consiste à utiliser le butin acquis à la scène précédente pour acheter ladite trêve. Une troisième voie revient à échauffer les esprits des uns contre les autres à condition de bien connaître la région et de savoir baratiner, ce qui peut conduire les asshuri des deux cités-états à s'entretuer.

Si Neferet accompagne le groupe, les cavaliers proposent qu'elle leur soit livrée en échange d'un passage sans encombre : ils assurent qu'il ne lui sera fait aucun mal, une noble stygienne est synonyme de coquette rançon si la captive est conduite à l'une ou l'autre cité-état. Laquelle ? Là encore, les héros peuvent appuyer sur la rivalité pour provoquer un incident et muer l'inimitié en bain de sang.

ASSHURI
(SBIRES OU CORIACES)

Troupes d'élite des cités-états de Shem, les *asshuri* sont fanatiques et féroces, loyaux envers leur roi et souvent "loués" pour de brèves périodes à une cité-état alliée. Tous sont natifs de Shem, qu'ils viennent de l'ouest agricole ou de l'est désertique. Être un *asshuri*, c'est être un guerrier fier et sans peur. Ils portent le haubert en écailles et le casque conique par-dessus l'habit long et blanc typique des peuplades du désert.

Si les *asshuri* sont des sbires en majorité, le MJ peut ajouter un individu Coriace par détachement, voire deux ou trois s'il souhaite corser la rencontre. Les règles concernant les sbires figurent au *Chapitre 5 : Scènes d'action* et au *Chapitre 10 : Rencontres*. Ces cavaliers montent en outre le cheval de selle décrit en page 327.

— Et alors ? s'écria Olgerd en poussant un juron. Quand les flèches voleront, notre cavalerie s'en tirera très mal, alors que l'armure des asshuri est bien meilleure, et lorsqu'on en viendra au combat à l'épée, leurs rangs serrés de fantassins aguerris se tailleront un chemin d'acier à travers nos lignes irrégulières et disperseront nos hommes aux quatre vents.

— Une sorcière viendra au monde

ATTRIBUTS						
Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté	Agilité	Constitution	Coordination
8	8	8	9	9	9	9

DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	2	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 5 (Coriace 9), Résolution 5 (Coriace 9)
- **Encaissement :** Armure 3 (brigandine, casque), Courage 1 (cf. ci-dessous)

ATTAQUES

- **Épée à double tranchant (ML) :** Allonge 2, 5 , 1M, Arme de parade
- **Arc shemite (D) :** Portée L, 4 , 2M, Perforant 1, Volée
- **Bouclier (ML) :** Portée 2, 3 , Mise à terre, Bouclier 2
- **Regard inflexible (MN) :** Portée C, 3 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Fils de Shem :** Habitués à combattre côte à côte, les asshuri sont si dévoués à leur cité-état que pour chaque trois asshuri (arrondi à l'inférieur), le maître de jeu bénéficie d'un d20 supplémentaire à leurs attaques qui vient en plus de la limite des attaques de groupe.

DÉPENSE DE FATALITÉ

- **Derviche :** Dans le désert ou tout environnement similaire, le maître de jeu peut dépenser 1 point de Fatalité pour conférer à un asshuri 1 d'Encaissement de Courage.

QUEUE BASSE OU TÊTE HAUTE

À ce stade, les PJ doivent avoir une idée précise de leur objectif. S'ils souhaitent retourner à Khoraja ou ailleurs au mépris du triste sort de leur ancien employeur Sabatus, de sa bien-aimée Amunet et de la princesse stygienne Neferet, le voyage devrait durer plusieurs jours : un retour de lâches à travers les étendues désolées, ponctué de rencontres avec d'autres *asshuri* repartant de la bataille ou nomadisant.

Neferet n'a que mépris pour des PJ qui refusent de l'aider et insiste pour qu'on la laisse suivre seule la piste qui mène à Sabatus. Elle enfile l'armure qu'elle trouve, empoigne une épée courte shemite et part à bride abattue si les héros l'y autorisent. Si cela arrive et si Asander vit toujours, celui-ci décide de suivre la princesse avec, en tête et selon les circonstances, des intentions funestes ou égoïstes.

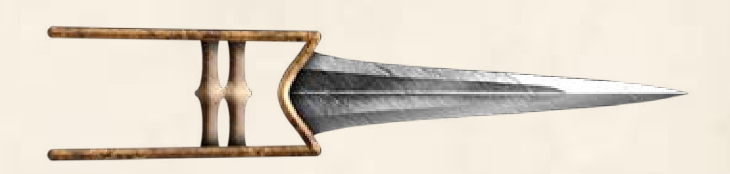
Sur le chemin de Khoraja, le MJ peut jalonner la traversée du désert d'échauffourées contre des éléments isolés de l'armée shemite ou des nomades, quitte à ce que les PJ soient capturés et finissent dans les geôles d'Akbitana, de Shumir ou d'une autre cité-état de Shem. *L'oasis noire* (page 367) est un bon point de départ si le groupe décide de suivre cette route. Fuir Shem est ensuite envisageable et permettra aux personnages d'envisager la gloire ailleurs… mais ils peuvent tirer un trait sur la suite de l'aventure.

S'ils accèdent à la requête de Neferet, en revanche, ils ont rendez-vous sur *Le sentier rouge de la peur*, ci-après.

LE SENTIER ROUGE DE LA PEUR

L'itinéraire emprunté par Sabatus et les *asshuri* est un chemin de plus en plus accidenté, fait de collines escarpées au sud-est du site choisi pour l'embuscade. Suivre les traces se complique à mesure que la nature du site apparaît plus clairement : les vestiges d'une cité, fière métropole de pierre noire dressée naguère dans ce décor de roche rouge. Les édifices sont effondrés depuis des lustres. Ne reste que le tracé des rues, quelques pans de mur, des éperons là où s'élevaient les tours, et certains bâtiments presque entièrement effacés par l'usure du temps.

Le MJ demande alors aux PJ d'effectuer un test Commun (D1) d'Observation s'ils ne le faisaient pas déjà. Un succès révèle la présence d'un robuste destrier ophirien au caparaçon somptueux, avec selle en bois et cuir de chevalier. Les flancs couverts de sueur, la bête tremble, les yeux arrondis par la peur, le mors maculé d'une salive mousseuse. L'animal terrifié et épuisé ne recule que mollement si on l'approche. Tout PJ ayant servi Sabatus reconnaît son fier destrier ; un test Délicat (D2) de Dressage est nécessaire pour l'apaiser avant de pouvoir interagir avec lui. Ainsi calmé, il suit le mouvement et accepte d'être monté. L'épée de Sabatus n'est pas au fourreau, le bouclier manque lui aussi à l'appel.



LE THÉÂTRE ROUGE

Alors que les PJ observent les parages, ils perçoivent un râle et un raclement métallique. Une fouille rapide permet de découvrir un homme en harnois adossé à un pan de mur, l'épée longue en main, le sol à ses pieds maculé de son sang et de celui de ses ennemis. Autour de lui, une véritable scène de boucherie : *asshuri* et chevaux morts gisant pêle-mêle, comme balancés au hasard. Tués à l'épée, à la dague… et à longs coups de griffe. Un examen de près permet de constater – avec un certain effroi – qu'ils ont aussi été mordus. Il flotte dans l'air une odeur de putréfaction, que reconnaitront tous ceux qui ont déjà vu un cadavre de près, sauf que les morts alentour n'ont pas eu le temps de sentir.

Si Neferet est présente, elle se rue vers Sabatus, éperdue, le prend dans ses bras et demande où est sa sœur. Le prince de Khoraja est plus mort que vif, le visage et le harnois couverts de sang. Cinq flèches au moins l'ont blessé : trois dépassent du bras, de l'épaule et de la jambe, deux autres au moins ont été brisées mais sont restées fichées. Le pire étant qu'une lame d'épée brisée lui a traversé l'armure puis le corps. S'il n'avait pas la respiration sifflante, on pourrait le croire tout à fait mort. Les soins prodigués par Neferet le font hurler de douleur puis bredouiller le nom de sa bien-aimée.

Un examen médical révèle que sa vie tient à un fil bien qu'il n'ait plus de Blessure. Le soigner nécessite de réussir un test Exigeant (D3) de Soin et n'a rien d'une sinécure avec tout l'acier qu'il a dans le corps ; un succès ne permet que de le rendre transportable. Si aucun PJ ne peut ou ne veut s'y risquer, Neferet s'y emploie elle-même en se servant de capes d'*asshuri* déchirées pour tout bandage.

LA MEUTE CAQUETANTE

Soigner Sabatus le fait revenir à lui. Il relate alors ce qui s'est passé d'une voix hachée, les yeux écarquillés, entre deux spasmes de douleur. Amunet et lui ont échappé aux asshuri en trouvant refuge dans un bâtiment à peu près intact de la ville en ruine. Ils se promirent de livrer ensemble un baroud d'honneur, quitte à mourir côte à côte.

Les asshuri approchèrent, mirent pied à terre et les encerclèrent. Ils le lardèrent de flèches jusqu'à ce qu'il tombe de son cheval en voyant que le prince refusait de se rendre. Le chef des cavaliers lui planta son épée dans le corps. Sabatus, terrassé par la douleur, parvint cependant à occire l'officier. Puis il tomba à genoux tandis qu'Amunet, folle d'inquiétude, l'étreignait en hurlant.

Puis, peut-être attirée par le fracas du combat, une meute émergea des décombres dans un caquètement infernal. Presque aussitôt, ils furent pris dans la nasse !

Ces hommes - non, pas des hommes - ces silhouettes de cauchemar dégageaient une puanteur atroce. Corps malingres et têtes abominables avec longs crocs effilés, gueule béante et yeux de braise. Ils étaient des dizaines et massacrèrent les asshuri à coups de griffes, de crocs, d'épées grossières. Les chevaux subirent le même sort. Commença alors leur macabre festin.

Sabatus défendit Amunet comme il put tout en contemplant ce spectacle d'épouvante. Alors que les monstres fondaient sur la malheureuse, un cri rauque et terrifiant retentit. S'approcha alors le plus massif spécimen de la meute. Dans ses mains, une massue gigantesque ; dans ses yeux, le rougeoiement du mal absolu. Sur un ordre du chef, les créatures reculèrent, le laissant s'approcher d'Amunet. Il l'assomma d'un seul coup de poing. Les monstres affluèrent pour s'emparer d'elle, la portant au loin avec d'étranges précautions. La silhouette gracile d'Amunet fut la dernière image que vit Sabatus avant de sombrer. Les monstres ont dû la conduire dans leur repaire. Le pire est à craindre…

Au terme de son exposé, Sabatus, en pleurs, supplie les PJ de secourir son Amunet ! Tout sera à eux, promet-il, s'ils retrouvent sa bien-aimée saine et sauve. Neferet assure les personnages qu'elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour les aider s'ils empêchent ces monstres de faire du mal à sa sœur. Si Asander est toujours du voyage, il objecte que tout l'or du monde ne vaut pas qu'on affronte les atrocités décrites par le prince.

On les appelait des goules, des créatures qui se nourrissaient de chair humaine, rejetons des ténèbres issus des accouplements impies d'une race perdue et oubliée avec les démons des profondeurs.

— L'Heure du dragon



Un test Délicat (D2) de Culture permet à un PJ d'affirmer que ces créatures sont des genres de goules comme celles qui hantent les montagnes de Zingara et les profondes forêts d'Argos. Elles s'en distinguent cependant par le port de vêtement et l'usage d'armes. Selon le mythe, les goules seraient le fruit d'une hybridation entre humains et démons, quelque engeance dégénérée mais apte à se perpétuer et à s'en prendre aux imprudents. Celles que vient de décrire Sabatus diffèrent… S'agirait-il d'hommes corrompus au-delà de l'imaginable ? Quoi qu'il en soit, le destin d'Amunet est entre leurs griffes !

LES CHASSEURS DE LA NUIT

Si les personnages joueurs acceptent de secourir Amunet, il leur faut déjà trouver la trace des créatures qui l'ont enlevée. L'examen des vestiges environnants de la cité de pierre noire prend du temps alors que celui d'Amunet est compté. Sabatus veut qu'on l'aide à se mouvoir. Neferet s'y emploie. Grâce à elle et en dépit du poids de l'armure, il tient debout.

Alors que le crépuscule approche et que les joueurs échafaudent un plan de sauvetage, le maître du jeu appelle un test Délicat (D2) d'Observation. Réussi, il révèle qu'un grognement de détresse émane du sous-sol, suivi d'une sorte de cliquetis qui fait pousser de hauts cris à Sabatus : c'est le son que produisent les créatures !

Fouiller les ruines en quête de traces de pas et localiser l'origine de la puanteur nécessite un test Délicat (D2) de Survie. Réussi, il permet de trouver des traces nombreuses de pieds nus ou chaussés de sandales, différentes de celles laissées par les soldats shemites ou les PJ. Les suivre révèle que les goules – s'il s'agit bien de tels monstres – ont convergé vers le baroud de Sabatus depuis plusieurs azimuts mais sont toutes reparties dans la même direction. Les pas d'Amunet sont visibles, comme si elle avait été mi portée, mi poussée.

En cas d'échec aux tests d'Observation ou de Survie, le maître du jeu les autorisera à utiliser l'option Acheter un succès (cf. page 99) et met les goules en alerte dès que les héros font du bruit dans les tunnels.



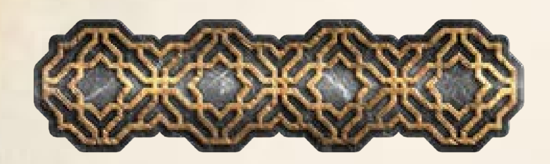
LES GIDIM, LE PEUPLE MAUDIT DE ZUHAL-SAR

À l'insu des sujets de Shem et de Khoraja, ceux de Zuhal-sar n'ont pas disparu : poussés au cannibalisme par la famine, ils sont devenus des gidim, une créature qui s'apparente à la goule. Avec leur souverain cruel, le roi Saadan, ils ont fui la lumière et trouvé refuge dans des galeries souterraines creusées sous la ville où ils résident depuis lors, se repaissant du voyageur égaré ou s'entre-dévorant au fil de siècles de torpeur.

Le corps émacié d'un gidim est celui d'une sorte de chien bipède efflanqué avec mufle allongé et crocs redoutables. Cheveux crasseux et nattés, peau parcheminée d'aspect cadavérique et traces d'anciens tatouages, ces monstres arborent parfois un ornement terni en cuivre, bronze ou argent et portent des lambeaux de vêtement ; certains étreignent une longue dague de bronze, presque une épée courte, au fil émoussé par des siècles d'usure. Leur caquètement est la version déformée de l'ancienne langue shemite.

Leur dieu maléfique et méprisable, Mordiggian, est sorti de plusieurs siècles de sommeil dans les sous-sols de Zuhal-sar suite à un grand sacrifice dont le sang s'est écoulé jusqu'à lui. Il a ordonné à Saadan d'envoyer son armée de goules en quête de pitance. Ces abominations aiment la chair humaine, d'un vivant si possible. La faim les pousse à s'attaquer à tout ce qui vit, y compris à des guerriers en armure.

Les goules sont décrites en page 338. Outre les attributs standards, les gidim manient une dague à longue lame (ML, 1M, 4>, Caché 1, Arme improvisée, Létalité 1). Le nombre de gidim rencontré à tout moment peut être déterminé par le MJ en lançant 1 par personnage, chaque succès équivalent à une goule sbire, chaque Effet à une goule Coriace. Au besoin, le maître du jeu peut dépenser un point de Fatalité pour ajouter un sbire ou cinq pour la version Coriace.



DANS LES TÉNÈBRES

Suivre la piste des goules conduit les PJ dans un bâtiment en ruine où le sol effondré bée sur une galerie souterraine. Des degrés irréguliers descendent dans le noir total. Cet ancien réservoir est devenu l'entrée d'un monde souterrain où, d'emblée, l'effroi est palpable. Le fond sonore est constitué de grognements étouffés avec, de temps à autre, l'horrible caquètement des créatures infernales qui semblent communiquer entre elles.

Alors que Sabatus descend, un cri de femme brise le silence de crypte, semblant venir d'en haut. Sabatus et Neferet, transis, prononcent le nom d'Amunet. Au prix d'un test Exigeant (D3) d'Observation, les héros déterminent son origine approximative, le sud, où les ruines cyclopéennes de pierre noire partent à l'assaut d'une pente douce. Puis c'est un cor qui retentit, l'un de ceux qu'utilisent les *asshuri* pour se héler à distance ! On distingue le fracas lointain des sabots, des cris étouffés : les troupes shemites sont arrivées en ville, très certainement en quête de l'équipage princier.

Sabatus se tourne vers Neferet, puis vers les personnages joueurs auxquels il annonce : "*C'est après moi qu'ils en ont. Allez-y… Je me charge de faire diversion… Ils me veulent vivant pour exiger une rançon mais vous, ils vous tueront à vue. Retrouvez Amunet… conduisez-la à Khoraja, de grâce !*" Puis il s'élance en titubant dans le lacis de ruines, son harnois résonne sur la pierre noire chaque fois qu'il manque de tomber. Si les héros tentent de l'arrêter, le prince les repousse et crie aux soldats ennemis de venir le chercher.

Le groupe doit maintenant choisir entre s'élancer en surface à la recherche d'Amunet, scène détaillée ci-après dans *À travers les ruines*, ou traquer les goules dans les souterrains, tel que décrit dans *Au cœur des ténèbres* en page suivante. Asander, s'il est toujours avec les héros, refuse d'aller sous terre et déclare qu'il attend là, à l'entrée du passage. Neferet suit les PJ où qu'ils aillent et les incite à agir s'ils tergiversent.

À TRAVERS LES RUINES

En se déplaçant dans la cité en ruine de Zuhal-sar, les personnages joueurs sont sous la double menace des goules et des troupes ennemies. Aller de l'entrée du tunnel à leur destination finale nécessite de réussir un test Exigeant (D3) d'Observation ou de Survie. Les PJ peuvent s'aider mutuellement et faire plusieurs tentatives mais chaque échec augmente les risques de se faire repérer par les goules. La cité est en outre une zone dangereuse : il faut souvent escalader, ce qui revient à tenter un test Commun (D1) d'Athlétisme qui, en cas d'échec, entraîne la perte de 2 points de Vigueur suite à une chute.

Le maître du jeu demande aux PJ de procéder à des tests de Furtivité en Lutte contre le domaine d'expertise Sens des

détachements d'*asshuri* ou de fantassins shemites qui passent la ville au peigne fin. La diversion de Sabatus n'a qu'à moitié réussi : l'ennemi sait à présent que la princesse stygienne manque à l'appel et qu'elle est quelque part dans ces ruines.

En cas d'échec aux tests de Furtivité, les PJ sont repérés et doivent affronter les troupes shemites. Le MJ, qui est libre de dépenser de la Fatalité pour appeler des renforts, s'appuiera sur des groupes de Gardes (page 317) ou de cavaliers *asshuri* (page 368), chaque escarmouche étant susceptible d'en entraîner une autre. Tout personnage qui cherche activement les goules voit la difficulté du test d'Observation abaissée d'un cran en raison de l'odeur de charnier qu'elles dégagent.

Le MJ est encouragé à improviser cette partie de l'aventure en dépensant des points de Fatalité pour ajouter des périls au décor : murs qui s'écroulent, terrain instable, couvert derrière lequel les archers shemites peuvent s'abriter pour tirer sur le groupe. Les joueurs, inversement, peuvent décider de jouer au chat et à la souris avec l'ennemi en tirant parti de la cité en ruine. Embuscades, chausse-trappes, poursuite échevelée, tout est possible ou presque. Il est conseillé d'avoir passé en revue les règles concernant de tels dangers en page 111.

Sous les pieds des vivants et à leur insu s'agitent aussi des chasseurs avides de chair fraîche : les *gidim*, ces sujets dégénérés de Zuhal-sar devenus goules (cf. encadré page précédente). Les monstres connaissent le dédale souterrain comme leur poche. Par petits groupes, ils utilisent leur domaine d'expertise en Mouvement dans le cadre d'une Lutte contre l'Observation des PJ, voire des Shemites. En cas de succès, les goules surgissent des ténèbres et fondent sur les vivants qu'elles s'efforcent de traîner dans leur antre, soit pour s'en repaître, soit pour les offrir en sacrifice à leur dieu maléfique. La mise en scène peut devenir terrifiante : imaginez un tel monstre sortant d'un trou jusqu'ici invisible et étreignant un héros, ou un poursuivant shemite, afin de le précipiter dans les entrailles de la terre où l'attend une mort certaine !

La destination prise par les goules devient évidente quand, après plusieurs minutes de traque, le groupe entend toujours crier Amunet. Au centre de la cité en ruine se dresse une ziggourat de pierre noire presque intacte. Au prix d'un test Délicat (D2) d'Observation, les aventuriers aperçoivent les formes sombres qui s'agitent au sommet de l'édifice, autour de braséros où s'élèvent des flammes verdâtres. Le babil caquetant des goules résonne dans les rues de la métropole. Cette ziggourat est décrite dans *Le Temple de la Faim*, en page 374.



AU CŒUR DES TÉNÈBRES

Si les joueurs choisissent de descendre dans les galeries souterraines, ils vont cruellement manquer de lumière sauf si leur équipement comprend des torches. Une torche improvisée nécessite un test Facile (D0) d'Artisanat ou de Survie, chaque point d'Héroïsme en fournissant une. Autre option : retourner à la caravane chercher des lampes et récupérer assez d'huile dans le fatras pour les alimenter.

S'enfoncer dans le noir total en sachant ce qui y est tapi et entendre les goules caqueter dans l'obscurité entraîne un test Commun (D1) de Discipline. Tout PJ qui échoue récolte 1 points de Désespoir et toute Complication signifie que les goules sont alertées, que ce soit par un hoquet de stupeur ou un cri étouffé.

Sans source de lumière, les héros sont contraints d'avancer à tâtons (et donc lentement) dans un dédale de galeries à demi effondrées par le poids des siècles. Si certaines sections sont à ciel ouvert et si un rai de lumière filtre çà et là par une fissure, pour l'essentiel, les tunnels sont plongés dans le noir total. Comme expliqué en page 97, progresser dans le noir accroît de trois crans la difficulté de tous les tests de mouvement et de perception. La pénombre la moins dense complique ces mêmes tests d'au moins un cran.

Une source de lumière permet de constater à quel point ce réseau de galeries est effroyable. Cet ancien système de distribution des eaux souterrain, qui s'étire sous toute la ville, est relié à un immense puits central qui alimentait la région. Là était la vraie source (au sens propre comme au figuré) de richesse de Zuhal-sar. C'est aujourd'hui une catacombe, un mausolée où reposent des milliers d'ossements : les crânes des défunts sujets s'empilent dans la moindre niche, les os longs et les bassins forment des tours à l'équilibre incertain, comme si les *gidim* les avaient rangés pour tromper l'ennui. Le sol est tapissé de petits os qui craquent sous les pas des aventuriers. Les seuls restes non humains sont des crânes de vautour.

Les seuls signes de vie dans ce dédale, hormis les PJ et les *gidim*, sont des scarabées qui sillonnent les petits os au sol en quête de chair desséchée, unique vermine apte à survivre dans pareil environnement. Ces insectes fossoyeurs ne constituent pas une menace pour les héros… pas encore.

Toute Complication obtenue lors d'un test dans ces tunnels signifie qu'un PJ a renversé une tour d'ossements, générant un vacarme dont l'écho se répercute dans le labyrinthe. Aussitôt après, les goules se taisent… puis leur caquètement enfle dans des proportions effrayantes. Le MJ fait alors effectuer aux joueurs un test Commun (D1) de Discipline dont la difficulté est accrue en fonction du niveau de ténèbres dans lesquelles les PJ sont plongés. Tout échec se solde par 2 points de Désespoir.

Localiser les goules dans ce dédale nécessite d'accomplir un test Exigeant (D3) d'Observation ou de Survie couplé à un test Commun (D1) d'Athlétisme pour manœuvrer sans incident dans le chaos des galeries, où flotte la puanteur d'immondices accumulés pendant des millénaires. Ce dernier test est lui aussi accru d'un à trois crans selon l'obscurité dans laquelle baignent les héros. Les goules, qui disposent de la capacité Vision dans le noir, ne sont pas gênées par les ténèbres et pas davantage par la lumière que peuvent porter les PJ. Si ces derniers échouent à les trouver, le maître du jeu fera en sorte que les goules trouvent les intrus, leur fournissant l'occasion de suivre un monstre jusqu'à la ziggourat.

Si les personnages tentent de progresser dans les tunnels sans se faire repérer, le MJ considère qu'il s'agit d'une Lutte opposant le pire résultat de Furtivité obtenu au sein du groupe au domaine d'expertise Sens des goules (Perception 8, Sens 1) tel que décrit au *Chapitre 10 : Rencontres*, page 338). En cas de succès, les héros se meuvent à l'insu des goules. L'échec indique que les monstres ont repéré les aventuriers… mais pas qu'ils attaquent tout de suite. Les goules suivent les PJ et font en sorte de les aiguiller vers la ziggourat où ils pourront être taillés en pièces en présence de leur dieu Mordiggian. Toute Complication se solde par une rencontre immédiate : soit les héros tombent dans une embuscade, soit ils surprennent un groupe de goules s'ils ont réussi leur tests de Furtivité.

Tout personnage à portée de voix des goules peut tenter de distinguer ce qu'elles disent au moyen d'un test Délicat (D2) d'Observation [de l'Héroïsme peut être dépensé pour Obtenir des informations]. Leur babil devient alors vaguement intelligible : on devine qu'il s'agit d'une forme de shemite archaïque très maltraité, hélas, par des siècles d'usage monstrueux. Dans les séquences de glapissements gutturaux, seuls deux noms se détachent : "Saadan" et "Mordiggian".

Croiser des goules dans les ténèbres promet d'être une expérience terrifiante à souhait. Les créatures mettent à profit l'obscurité et leur connaissance du terrain pour porter des attaques éclairs suivies de replis, faisant tout pour éloigner les vivants les uns des autres et les faire crouler sous le nombre. L'effectif est la clé – une rencontre facile opposera les héros à deux ou trois sbires et une goule Coriace, un combat plus acharné à autant de sbires ou un peu plus que l'effectif du groupe et la moitié (arrondie au supérieur) de spécimens Coriaces.

Hormis les *gidim*, les PJ peuvent buter sur des cadavres *d'asshuri* ayant combattu Sabatus ou Amunet, voire sur un déserteur survivant – de Shem ou de Khoraja – terrifié et cherchant à sortir. À charge, pour le maître du jeu, de dépeindre un séjour effroyable dans le noir, si possible en variant les plaisirs au fil des rencontres. Au terme d'un périple assez bref, les héros se retrouvent au seuil de leur destination finale, le Temple de la Faim.

LE TEMPLE DE LA FAIM

Au centre des ruines de Zuhal-sar se dresse une ziggourat noire en assez bon état. Haut d'au moins trois étages, l'édifice est doté aux quatre points cardinaux d'escaliers monumentaux qui convergent vers une plateforme carrée où, au temps jadis, trônait la statue du dieu tutélaire de la cité avant l'avènement de Mordiggian. Brisée en mille morceaux, l'effigie divine a été jetée à bas. Seuls les pieds de la statue pointent aujourd'hui vers le ciel nocturne. Quatre portes conduisent à l'intérieur de la ziggourat, dont les murs sont percés de jours étroits.

Depuis l'extérieur, qu'ils grimpent les marches ou en sortent, les PJ perçoivent le caquètement rythmique des goules qui monte et descend, comme une sorte de mélopée sans queue ni tête. Un test Exigeant (D3) de Sorcellerie ou Linguistique est nécessaire pour comprendre qu'il s'agit d'un rituel magique, un appel lancé à "Mordiggian, celui qui nourrit les affamés". Le chant mentionne une offrande sous forme de sang "royal".

Sur les marches de la ziggourat se tiennent plusieurs goules même si la plupart sont à l'intérieur. Si les PJ en tentent l'escalade en essayant de ne pas se faire repérer, il s'agit là encore d'une Lutte opposant leur Furtivité au domaine d'expertise Sens des goules. S'ils choisissent de se battre ou se font repérer, ils ont affaire à un mélange de sbires et de spécimens Coriaces selon qu'ils ont plus ou moins été vus : une goule Coriace et deux ou trois sbires s'ils sont presque passés inaperçus, tandis que s'ils font du raffut, l'effectif adverse sera d'une goule Coriace par personnage et le double de sbires. Entrer par les tunnels latéraux est à peu près la même affaire, le groupe doit



effectuer les mêmes tests pour accéder à l'intérieur de la ziggourat par en bas.

L'intérieur de la tour est divisé en de nombreuses petites pièces où résident les goules. Toutes sont jonchées d'immondices, vêtements moisis, ossements et effets personnels des anciens occupants. Le centre consiste en une grande salle du trône dotée jadis d'un vaste plan d'eau : alimenté par un flux souterrain, il était le symbole de la richesse de Zuhal-sar. Désormais à sec, il forme un puits sans fond dans lequel les *gidim* précipitent leurs offrandes au dieu sombre qu'est Mordiggian dans l'espoir de l'éveiller pour qu'il donne naissance à une nouvelle ère de prospérité.

Les goules ont allumé de petites lampes à huile qu'elles tiennent à la main et des braséros suspendus aux murs et au plafond. L'ensemble diffuse une luminosité vert-jaune d'allure impie et emplit l'air ambiant d'une épaisse fumée grise. Leurs yeux brillent d'un éclat démoniaque. L'éclairage suffit à ce qu'elles conduisent leur rituel et à ce que les PJ agissent sans malus.

Il y a ici un nombre de goules sbires au moins trois fois égal à l'effectif du groupe et autant de goules Coriaces que de héros, en plus du roi-goule Saadan (cf. page 377). Le maître de jeu est libre d'ajuster la difficulté en fonction de l'état de forme et de la puissance de feu du groupe, soit en diminuant l'effectif adverse face à des héros épuisés, soit en l'augmentant grâce à des points de Fatalité s'il trouve que les personnages se "promènent".

LE TRÔNE D'OS

Le magnifique trône du roi de de Zuhal-sar est serti d'or, lapis-lazuli et métaux précieux divers. Les quatre trônes plus petits mais tout aussi richement décorés étaient réservés à ses épouses. Tous sont aujourd'hui souillés et ternis ; à leurs pieds s'entassent les crânes et ossements de ses anciens sujets. Ici siège Saadan le roi-goule, un spécimen massif et tout en muscles qui dépasse ses congénères de deux bonnes têtes. C'est à Saadan que vont les meilleures prises des goules, un régime qui lui a valu de gagner en puissance. Un maillet gigantesque est posé à côté du trône : terrifiant morceau de bois renforcé de fer, noirci par des siècles de massacre. La fiche de Saadan se trouve en page 377.

Les PJ, en arrivant, voient les goules précipiter des corps d'*asshuri* et de soldats de Khoraja dans la fosse béante, sans un bruit hormis la mélopée que les monstres entonnent en chœur. Possédés par le chant et la cérémonie, les *gidim* ne voient pas le groupe approcher. Tout personnage mort est ainsi jeté en pâture. Les éventuels captifs, pour leur part, se tiennent à genoux au bord du précipice, les bras tenus par des goules Coriaces. Idem pour Asander s'il a été fait prisonnier et vit toujours.



LE PLAT DE RÉSISTANCE

Les *gidim* n'ont d'yeux que pour quatre des leurs qui entrent dans le temple depuis les catacombes, porteurs d'un catafalque fait d'os immenses noués par des bandelettes de cuir. Sur cette couche macabre repose Amunet, blême et inconsciente. Sa tenue princière est l'élément le plus voyant de toute la scène.

À l'arrivée du sacrifice, le roi-goule Saadan se lève et pousse un rugissement de triomphe. Les goules portent Amunet jusqu'au bord du gouffre et lèvent le catafalque presque à la verticale, Amunet toujours nichée sur son lit de bandelettes. La mélopée des gidim atteint son paroxysme, leur roi les incite à se donner à fond… puis tout se fige.

À ce stade, si Neferet est avec le groupe, elle passe à l'action : soit en tirant une salve de flèches sur les goules, soit en chargeant épée au poing selon ce qu'elle a récupéré comme arsenal. Faute de quoi elle hurle le nom de sa jumelle et implore les personnages d'intervenir.

Si le rituel peut continuer, le roi-goule désigne la fosse et invoque le nom “Mordiggian” dans ce qui constitue de toute évidence le clou de la cérémonie. Le chant s’arrête alors, le roi-goule fracasse le crâne d’Amunet avec son maillet et ses séides balancent le corps sans vie dans l’abîme. Les autres captifs éventuels subissent le même sort. Après quelques secondes très tendues, un grognement plaintif et terrifiant monte des profondeurs de la terre, toutes les lampes vacillent puis jettent une lumière crue à plusieurs reprises, un souffle d’air nauséabond s’élève de la fosse en sifflant et l’atmosphère devient glaciale.

Attiré par le sacrifice de sang royal, Mordiggian arrive.

LE GRAND VER

Le sol en dalles de pierre noire de la ziggourat tremble à mesure que Mordiggian émerge de la fosse. Si des PJ restent sur place, ils assistent à l’apparition d’une monstruosité.

La manifestation de Mordiggian équivaut à une Abomination Innommable telle que décrite en page 345 avec, en guise d’apparence, celle d’un ver immense, colonne de chair fuligineuse de la taille d’un dragon et hérissée d’appendices dont les héros ont du mal à déterminer la nature exacte : la lumière tourbillonne autour du monstre, rendant tout examen visuel aussi pénible que douloureux. On a peine à savoir s’il s’agit de tentacules ou si la bête n’est qu’un énorme entrelacs de vrilles. La chose émet un babil hideux, apparenté à celui des goules, qui sature le champ auditif comme les pensées de ceux qui l’entendent.

Tout personnage joueur qui assiste à la manifestation effectue sur-le-champ un test Délicat (D2) de Discipline : en cas d’échec, il ou elle perd 4 points de Résolution. Qu’il s’agisse du dieu véritable ou de l’avatar d’une entité cosmique plus terrifiante encore, la chose est à la fois immatérielle et bigrement réelle.

Mordiggian se meut comme un liquide et un gaz. Sitôt sorti de la fosse sacrificielle, il erre dans la salle, balayant les gidim et tous les êtres présents comme des fétus de paille. Il rugit et s’attaque à tout le monde hormis son élu, Saadan.



Intérieur de la ziggourat de Zuhal-sar

Trônes

Accès latéral depuis l’extérieur

Accès latéral depuis l’extérieur

Fosse

INTÉRIEUR DE LA ZIGGOURAT DE ZUHAL-SAR

Accès principal depuis l’extérieur

1 mètre

Si les PJ ont empêché la cérémonie, que ce soit en tuant Saadan ou en contrant la magie du rituel, le maître du jeu peut décider que Mordiggian émerge malgré tout en quête de sang royal (celui de Neferet ou d'Amunet) ou qu'un finale moins spectaculaire s'impose : les goules, démoralisées, sont désormais à la merci du groupe.

Tuer Saadan après que Mordiggian est invoqué est sans effet. L'horreur dévaste la ziggourat, plus immense de seconde en seconde, étendant sa masse impie jusqu'à ce que celle-ci occupe toute la salle, monstrueuse naissance qui secoue tout l'édifice. Les héros, s'ils décident de combattre la créature, sont pour l'essentiel ignorés par les *gidim* terrifiés que le monstre insatiable dévore goulument.

Mordiggian a soif du sang royal qui lui a été promis lors de la cérémonie d'invocation et consacre son attention sur Amunet, Neferet ou tout PJ d'origine noble. Une Complication obtenue alors que Saadan combat peut précipiter le roi-goule dans la fosse ; celui-ci fournit alors malgré lui l'offrande requise pour éveiller son dieu tutélaire.

Si l'un des personnages parvient à balancer ce même roi-goule au fond du précipice, le MJ pourra estimer que ce finale est satisfaisant et renvoyer Mordiggian d'où il vient afin d'y dévorer Saadan en paix, loin du tumulte de la surface.

DÉFIER L'INNOMMABLE

Affronter la manifestation divine se doit d'être un combat épique au cours duquel le MJ épuise sa réserve de Fatalité – surtout les points attribués par l'Abomination – avec l'appui de la petite armée de *gidim* et de son chef. Une bataille qui peut avoir pour cadre toute la ziggourat, ses pentes extérieures et jusqu'au dédale claustrophobe de ses entrailles. Mordiggian, s'il est en rage, poursuivit la source de ses tourments en dehors du temple, étendant sa masse de vrilles autant que nécessaire.

Dès qu'il subit assez de dégâts pour le réduire à une ou deux Blessures, Mordiggian se replie, disparaissant dans le puits pour ne plus jamais revenir.

Tuer le dieu vorace provoque la désintégration de la masse protoplasmique dont il ne reste plus qu'un amas de tentacules. La puanteur qui s'en dégage dépasse ce que les héros ont pu éprouver. Le bredouillis constant de l'abomination s'estompe puis se tait à jamais.



SAADAN, ROI-GOULE (NÉMÉSIS, HORREUR)

Plus grand et plus puissant que ses sujets, Saadan, version Némésis d'une goule, fait deux têtes de plus que ses congénères et affiche un gabarit de colosse. Sa trogne est particulièrement bestiale ; il se tient bien droit, contrairement aux *gidim* toujours voûtés.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	8	11	12

Agilité	Constitution	Coordination
12	13(1)	11

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	4	Mouvement	1
Résilience	5	Sens	2
Connaissance	1	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 19 Résolution 17
- **Encaissement :** Armure 1 (peau épaisse), Courage 4

ATTAQUES

- **Maillet en fer (ML) :** Allonge 2, 7, 1M, Étourdissement, Mise à terre (fer)
- **Mains griffues (ML) :** Portée 2, 7, Étreinte, Cruel 1
- **Morsure (ML) :** Portée 1, 7, Létalité 2
- **Grognement bestial (MN) :** Portée C, 5 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Puanteur de charogne.** Les goules dégagent une odeur immonde de chair faisandée et de massacre. Toute créature à portée courte d'une ou plusieurs goules doit réussir un test Commun (D1) de Discipline sous peine de subir l'état Hébété jusqu'à la fin du round, sauf s'il ajoute un point de Fatalité à la réserve.
- **Peur 1**
- **Constitution inhumaine 1**
- **Résistant aux maladies**
- **Résistant au poison**
- **Vision dans le noir**

DÉPENSE DE FATALITÉ

- **Élu de Mordiggian :** Saadan utilise son domaine d'expertise Connaissance en tant que sorcellerie pour lancer le sort *Invocation horrifique* (page 185), mais uniquement pour contacter Mordiggian. Il peut dépenser de la Fatalité au lieu de l'Héroïsme pour appeler son dieu depuis les profondeurs insondables.

CONCLUSION

Les personnages joueurs peuvent vaincre Mordiggian, peut-être avec l'aide *in extremis* de Sabatus (s'il vit toujours) ou d'un groupe d'*asshuri* attirés jusqu'à la ziggourat par la bruyante cérémonie. Sabatus était certes leur prisonnier, mais il a pu les convaincre que deux princesses stygiennes valaient autant, voire davantage, qu'un prince de Khoraja. Les Shemites se joignent aux PJ dans cette lutte inégale. Les sbires, bien moins susceptibles de tuer un dieu que nos vaillants héros, tirent des flèches et distraient quelques attaques destinées aux aventuriers.

Les personnages peuvent utiliser le gabarit du monstre à leur profit : le toit de la ziggourat, en s'effondrant, pourrait renvoyer Mordiggian dans l'abîme. De même, les héros peuvent dépenser des points de Fortune pour bénéficier de certains avantages tactiques, de type urne d'huile enflammée, colonnes de soutènement faciles à renverser ou braseros similaires à ceux décrits précédemment.

Si l'un des PJ est sorcier, ou si le groupe parvient à convaincre Neferet ou Amunet d'entreprendre une telle action, le sort *Invocation horrifique* (version Bannissement) peut permettre de renvoyer Mordiggian. Les héros devront pour cela protéger les deux femmes contre les assauts de Saadan, de Mordiggian et des *gidim* pendant l'invocation. L'amulette de Neferet est un atout majeur dans cette optique.

VOICI VENIR CONAN...

Le prince Sabatus est le frère aîné des jeunes Khossus et Yasmela, qui apparaissent dans *Le Colosse noir*. Khossus devient roi de Khoraja, possiblement après cette aventure. Un règne de courte durée : au cours des événements dépeints dans *Le Colosse noir*, il connaît une mort atroce, victime d'un sortilège lancé par le sorcier Natohk. Yasmela accède alors au trône et Conan est désigné général de ses armées suite à une mystérieuse missive du dieu Mitra.

Autre possibilité : fuir Mordiggian et les *gidim*, un expédient auquel Conan recourt lui-même sans vergogne, sortir de la ziggourat avant que celle-ci s'effondre, meurtrie dans ses fondations par l'Abomination Innommable dont les soubresauts sont perceptibles à des kilomètres à la ronde.

Quoi qu'il en soit, sitôt Mordiggian vaincu, les *gidim* le sont aussi. Les goules se dispersent dans le lacis de tunnels mais, tôt ou tard, les rois shemites enverront la troupe les anéantir.

Si les PJ ont le cran de fouiller la ziggourat, ils exhument les babioles souillées de ceux qui peuplaient naguère Zuhalsar : talismans, amulettes, gemmes et trésors divers, mais dispersés dans des monceaux d'ossements et d'immondices. La tâche est ingrate et prend plusieurs jours, il appartient au MJ de déterminer si la récolte est bonne ou si tout est tombé en décrépitude.

ET ENSUITE

Le maître du jeu peut choisir de poursuivre l'aventure à Shem, terrain propice aux querelles et intrigues entre cités-états rivales, ou de faire en sorte que les PJ retournent au service de Sabatus, prince de Khoraja, peut-être après avoir empoché une coquette récompense.

Ce qui se passe ensuite est laissé à l'appréciation du maître du jeu selon ce qu'ont accompli les personnages. Ont-ils été héroïques ? Ont-ils sauvé la mise de Sabatus et des jumelles stygiennes ? Si le groupe décide d'accompagner Neferet en Stygie sans sa sœur et le prince de Khoraja, la "belle récompense" convenue prend la forme de chaînes, mais pas en or : les PJ passent un mois dans les geôles stygiennes tandis qu'elle pleure la mort apparente de sa sœur. Ils sont ensuite relâchés, conduits en bateau sur le Styx jusqu'à la frontière de Shem et prévenus de ne jamais revenir en Stygie sous peine de mort.

S'ils retournent à Khoraja sans Sabatus et si Neferet parle de leur lâcheté, les PJ vont en pâtir. Relevés sans solde de leur service et renvoyés de la ville, ils pourraient même voir leur tête mise à prix s'ils remettent le pied à Khoraja. Revenir sans Neferet, Amunet ni Sabatus entraîne une réaction moins virulente : on leur paie leur dû, ils se voient offrir de rempiler dans l'armée de Khoraja ou de partir.



Cela étant, le sort réservé aux héros au terme de cette aventure ne présage en rien de la façon dont débute la suivante. Le groupe peut tout aussi bien être capturé par les *asshuri* ou jouir des privilèges offerts aux hôtes de marque de Thamanesses, le père des jumelles, gouverneur d'Akhenaten sur le fleuve Styx. Ou encore être aux fers dans une galère au large des côtes zingaréennes, alors que la vigie signale le pavillon noir d'un navire pirate des Barachas, ou membres d'une caravane marchande en route pour Vendhya qui traverse les montagnes himéliennes.

Faire l'expérience de l'Âge hyborien, c'est aussi découvrir la multitude des possibilités d'aventure qu'il recèle, ce que le maître du jeu transcrit parfois en opérant un saut temporel vers la situation suivante sans avis préalable.

À PROPOS DES SOURCES

Tout comme Howard émaillait avec brio la saga Conan de références au monde réel et à la littérature, ce scénario emprunte à diverses sources : en puisant dans l'œuvre d'auteurs connexes, il a suffi d'un peu de patine howardienne pour donner à la trame un ton digne de l'Âge hyborien.

Si Howard a beaucoup emprunté à Lovecraft, il a aussi fait référence à l'œuvre d'un autre auteur contemporain et correspondant, Clark Ashton Smith. Le lecteur averti aura noté des similitudes entre la trame du scénario et *Le Dieu carnivore* de Smith qui a pour cadre la cité de Zul-Bha-Sair, très semblable à celle où se conclut l'aventure.

De même, l'une des premières références littéraires aux goules est le célèbre recueil des *Mille et une Nuits*. Le conte *Ajîb et Gharîb* met en scène deux frères qui combattent (et convertissent) un roi-goule nommé Saadan.

Citons enfin l'influence de *The Throne of Bones* [*Le Trône d'os*, non traduit] de Brian McNaughton, livre et auteur eux-mêmes très influencés par Lovecraft, Smith et Howard. Mais aussi le roman quasi historique de Michael Crichton, *Le Royaume de Rothgar*, alias *Le treizième guerrier*.

RÉCOMPENSES ET RÉCRIMINATIONS

Il appartient au MJ de déterminer si ce qu'ont vécu les PJ leur vaut une modification de renommée. S'ils ont vaincu les *gidim* et leur dieu Mordiggian, sauvé Sabatus et conduit les jumelles stygiennes à bon port, les personnages sont traités en héros de leur temps, soignés par les meilleurs médecins puis fêtés jusqu'à l'épuisement total pour, ensuite, recevoir de copieuses récompenses sous forme d'Or, de bijoux, d'équipement et autres. Ils résident au palais jusqu'au début de l'aventure suivante qu'ils entament avec le plein de consommables et un arsenal flambant neuf, produit par les meilleurs artisans de Khoraja dans leurs domaines respectifs.

En termes de jeu, cela signifie que l'Entretien des PJ leur est payé, qu'ils guérissent des Blessures et Traumatismes et voient leur pécule augmenter de 10 Or. Ils acquittent le prix normal pour les événements de Repos mais leurs incartades sont passées sous silence au vu des services rendus à la couronne, et chacun gagne au moins un ou deux points de Renommée. Si les aventuriers ont coupé court au scénario, préférant se mettre à l'abri en restant sourds au triste sort de leur employeur et de sa bien-aimée, ils perdent au contraire un à deux points de Renommée : des rumeurs infâmantes leur collent aux basques.

EXPÉRIENCE

Les PJ qui survivent à cette aventure reçoivent chacun 200 points d'expérience. En outre, le maître du jeu est libre d'attribuer jusqu'à 50 points bonus aux joueurs enthousiastes, bien dans leur personnage et/ou astucieux dans la résolution des problèmes, bref, à tous ceux qui ont fait que l'expérience soit la plus riche possible.

Il conclut en demandant ce que les personnages comptent faire ensuite. Le résultat de la phase d'Entretien, quant à lui, est déterminé en fonction des indications données au Chapitre 9 : Le maître du jeu.





Tous les hommes ne recherchent pas le repos et la paix, cependant ; certains sont nés avec l'esprit de la tempête dans leurs veines, éternels messagers de la violence et du massacre, ne connaissant nulle autre voie...

— Une sorcière viendra au monde





CHAPITRE 12

HÉROS DE L'ÂGE HYBORIEN

Les pages qui suivent présentent une série d'alliés et d'ennemis potentiels que l'on doit au talent de ceux qui ont soutenu la campagne Kickstarter ***Conan : Aventures épiques d'un âge oublié***.

ALDRIC LE VENGEUR

Teigneux, combatif et fort en gueule : Vanir de tempérament, Aldric l'est aussi par le gabarit et la rousseur. Fils du Nordheim jusqu'au bout des ongles, il est souvent le premier à déclamer sa propre légende d'une voix forte au-dessus d'une chope de bière bien fraîche.

La vie se doit d'être vécue tambour battant, insiste-t-il. Chaque jour qu'Ymir ne lui a pas arraché le cœur, qu'il passe ici-bas au lieu de rejoindre la neige immaculée du Valhalla, est un jour propice à la fête.

Expert en maniement de la hache, Aldric met un point d'honneur à dédaigner toutes les autres armes à l'exception notable de ses poings. Ce mercenaire itinérant loue ses services tant que l'alcool et l'or coulent à flots. Son prix est élevé mais son habileté au combat n'est plus à démontrer.

Aldric fit un vœu, maintes années plus tôt, sur la plaine gelée rougie de sang du Vanaheim. Cent de ses compagnons gisaient là ; il jura d'honorer chacun d'eux en survivant à autant de batailles jusqu'à ce que chacun des défunts ait été vengé dans le sang.

Le guerrier Vanir n'aime rien tant que chanter lui-même la geste de ces combats, régalant une audience pas toujours bienveillante du récit des adversaires qu'il a occis à l'occasion. Héros incontestable pour les uns (qui d'autre aurait pu tuer Ubba l'Arrache-œil et sa bande d'assassins, ou les adorateurs du Pétale Doré avant qu'ils accomplissent leur odieux sacrifice ?), Aldric est, pour d'autres, un meurtrier sanguinaire qu'il convient de neutraliser une bonne fois pour toutes : qui, à part lui, aurait eu le cœur de massacrer sur ordre d'un noble froissé jusqu'au dernier sujet mâle du village de Valkon ? Combien de veuves et d'orphelins laisse-t-il dans son sillage de vengeance aveugle ?

Le Vengeur n'a pas l'intention de ranger ses haches. Aldric compte mourir les armes à la main, dans un immense éclat de rire. L'âge venant, cependant, il lui est chaque année plus difficile de mener sa "quête" à bien. Il prend des pauses de plus en plus longues. Pour autant, s'il a le choix entre vins fins, feu douillet, femmes lascives et fracas du combat, Aldric choisira... tout à la fois jusqu'à ce qu'Ymir vienne enfin le débusquer.



ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	7	9	8

Agilité	Constitution	Coordination
11	12	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	1	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 15, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 3 (cotte de mailles), Courage 3

ATTAQUES

- **Hache d'armes (ML) :** Allonge 2, 7 [D], Déséquilibré, Intense, Cruel 1
- **Hache de lancer (D) :** Allonge 2, 6 [D], 1M, Déséquilibré, Lancer, Cruel 1
- **Rugissement glacial (MN) :** Portée C, 4 [D] mental, Zone, Perforant 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Assaut téméraire.** Aldric se jette dans la mêlée sans égard pour sa propre sécurité. Quand il effectue une attaque de Mêlée, il peut choisir de gagner un, deux ou trois points bonus d'Héroïsme pour cette attaque. Cela étant, jusqu'au début de son prochain tour, tous les adversaires d'Aldric gagnent un bonus équivalent pour leurs attaques qui le ciblent.
- **Seul contre tous.** Face à des adversaires en surnombre, Aldric peut lancer 1d20 supplémentaire quand il les attaque.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Honneur à mes frères d'armes.** Aldric peut entrer en fureur en chantant les noms de ses frères d'armes défunts, faisant vœu de les rejoindre au Valhalla. Pour chaque round qu'il fait ainsi avant une bataille, il peut dépenser un point de Fatalité pour acquérir la qualité Redoutable.
- **Il reste des frères à honorer.** Chaque fois qu'Aldric voit sa Vigueur réduite à zéro, il peut dépenser 2 points de Fatalité pour tenter un test de Résilience d'une Difficulté égale au nombre de Blessures subies. Il regagne 1 point de Vigueur pour chaque succès mais subit une Blessure supplémentaire. Échouer à ce test occasionne une Blessure.

ALEXA

Prêtresse du temple de Derketa à Luxur, en Stygie, Alexa se remarque en raison de sa beauté et de ses origines nordiques : peau claire, blondeur et grands yeux bleus. Formée très jeune aux mystères du temple et aux danses interdites enseignées par sa déesse, elle sert Derketa avec ferveur, ce qui lui vaut d'être la plus appréciée en son temple. Sa maîtrise de la danse, des rituels érotiques et de l'hypnose des serpents dépasse de loin celle de ses consœurs.

Native de Brythunie orientale, elle n'en conserve que l'image lointaine d'une terre agricole verdoyante ponctuée de forêts. Elle fut capturée toute petite par une bande d'esclavagistes venus d'Hyperborée qui repartirent par les montagnes, un voyage particulièrement rude pour leurs prisonniers. Piquant plein sud, ils firent d'autres captifs en Brythunie qu'ils vendirent à Zamora, puis capturèrent des zamoriens qu'ils négocièrent à Koth, et ainsi de suite jusqu'en Stygie. On leur proposa souvent d'acheter la petite blonde originaire de Brythunie. En vain : les Hyperboréens savaient qu'ils en tireraient le prix fort en Stygie. Ce fut ainsi qu'Alexa trouva preneur sur le marché aux esclaves de Luxur et échoua au temple de Derketa.

Les prêtresses lui enseignèrent beaucoup de choses : les rituels, la danse, la sensualité qui fait la renommée du culte, ainsi que toutes les connaissances nécessaires à une esclave du temple. Lectrice insatiable, Alexa eut tôt fait de dévorer les parchemins, papyrus et tablettes du temple, acquérant un vaste savoir qui couvre le monde extérieur, le culte, Luxur et toute la Stygie. Prostituée dès qu'elle fut en âge, Alexa fut vite repérée par la grande prêtresse qui lui enseigna elle-même la sorcellerie, devenant sa protectrice.

Sous des dehors timides et une apparente passivité, Alexa cache un tempérament volontaire, une intelligence vive et possède l'art de manipuler autrui par ses charmes. Peu versée dans la violence, elle pousse ses pions et prend son plaisir où elle le trouve, laissant libre cours à sa curiosité dans les limites autorisées aux prêtresses. Les souvenirs de son pays natal sont un trésor pour Alexa, qu'elle garde jalousement, mais qui ne l'incite pas à songer au retour.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	10	10	12

Agilité	Constitution	Coordination
8	7	10



DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	2
Connaissance	3	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 9, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure –, Courage 1

ATTAQUES

- **Nattes-serpent (ML) :** Allonge 1, 3, Redoutable 2, Étreinte
- **Crachat de venin (D) :** Portée C, 4, Persistant 2, Létalité
- **Danse des Sept Serpents (MN) :** Portée C, 5 mental, Zone

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Danse de Derketa.** Prêtresse de Set, Alexa est également initiée aux danses impies de la déesse-démon Derketa. Elle peut tenter un test de Société Délicat (D2) afin d'accomplir une danse lascive de Derketa, chaque succès abaissant d'un cran la Difficulté de tous les tests de Magie ou de Société effectués par la suite pendant la scène. La danse s'exécute pendant trois rounds. Un échec provoque le courroux de la démone, ce qui augmente d'un cran la Difficulté de ces mêmes tests jusqu'à la fin de la scène.
- **Nattes-serpent.** Les longues tresses d'Alexa dissimulent des lames dont elle use comme d'un fouet (cf. ci-dessus). Elle s'en est servie plus d'une fois pour étrangler un amant.
- **Sorcellerie.** Sorcière accomplie, Alexa peut lancer les sorts Asservissement, Hantise de l'esprit et Vent malfaisant.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Souplesse du Serpent.** Les contorsions inhérentes au rituels de Derketa ont rendu Alexa souple à l'extrême, pour la plus grande joie de ses clients. Alexa peut dépenser 1 point de Fatalité comme s'il s'agissait d'un point de Fortune pour chaque action comprenant de la danse, du mouvement en espace exigu, une contorsion visant à se défaire de ses liens ou une étreinte.
- **Danse des Sept Serpents.** Si Alexa provoque un Traumatisme avec la Danse des Sept Serpents, elle peut payer 1 point de Fatalité pour infliger l'état Hébété.
- **Crachat de venin.** Alexa est une empoisonneuse accomplie. Moyennant 1 point de Fatalité, elle devient résistante au poison pendant une scène. Outre cela, elle peut dépenser X points de Fatalité pour avoir accès à divers poisons, Lotus noir compris. Alexa obtient une quantité d'ingrédients égale à X et, moyennant un test Délicat (D2) d'Alchimie, produit le venin de n'importe quelle bête sauvage.

SIRE BARED

Né au sein d'une riche famille noble du Poitain, Bared est l'aîné d'un seigneur de moindre envergure. Son père attendait de lui qu'il reprenne le domaine et représente la famille à la cour d'Aquilonie en tant que vassal du comte Alcala. Mais Bared, qui nourrissait d'autres ambitions, passa maintes heures à s'entraîner au métier des armes, apprenant à manier hache, épée, lance et bouclier, équitation, courtoisie et tactique militaire. Ayant hérité de la haute taille et de la force physique paternelle, il s'aguerrit auprès des hommes d'armes et chevaliers de la maison.





L'âge venu, au lieu de reprendre le flambeau paternel, Bared annonça qu'il embrasserait la carrière de chevalier lors des croisades du roi Numedides. Délaissant le confort séant à sa naissance, il prit la route avec, pour seul viatique, son arsenal, un peu d'or et le titre de sire, présent de départ de son père. Engagé dans la soldatesque du comte Alcala, il y gagna sa place de chevalier avec ses pairs de noble naissance, tous gainés d'acier et chevauchant de fiers palefrois.

Il combattit à Zingara et jusqu'à Argos, prenant part à des escarmouches frontalières plus qu'à des batailles rangées, et fut troublé quand Numedides donna l'ordre à son armée d'envahir le sud des Marches bossoniennes, suscitant un soulèvement des peuples concernés. Son statut privilégié de chevalier monté n'empêcha pas sire Bared d'être fâché par l'injustice qu'il voyait exercée au nom du roi. Plutôt que de fraterniser avec ses homologues, il passa son temps auprès des gens du commun : mercenaires, simples soldats et paysans enrôlés de force. Il apprit à leur contact ce qu'était la vie quotidienne dans son royaume et ailleurs, ce qui lui donna à réfléchir.

Au terme de plusieurs campagnes victorieuses, son service au sein de l'armée aquilonienne terminé, Bared choisit de mener une vie de chevalier errant assez proche de celle des aventuriers de Némédie, n'acceptant d'entrer au service que de ce qu'il considérait comme de justes causes. Sans cesse en mouvement, il ne prendra racine que lorsqu'il estimera en avoir assez vu et fait.

Sire Bared s'est illustré lors de quelques aventures de renom qui lui ont valu son lot de cicatrices, d'amitiés et d'inimitiés. Sa soif d'en découdre est à ce jour loin d'être étanchée.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	9	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	12	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	1	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 15, Résolution 12
- **Encaissement :** Armure 4 (harnois), Courage 3

ATTAQUES

- **Hache d'armes (ML) :** Allonge 2, 7 ⚔, Déséquilibré, Intense, Cruel 1
- **Écu (ML) :** Portée 2, 5 ⚔, 1M, Mise à terre, Bouclier 2
- **Lance (ML) :** Portée 3, 7 ⚔, Déséquilibré, Cavalerie 2, Fragile
- **Défi vertueux (MN) :** Portée C, 3 ⚔ mental, Zone, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sans pitié 3**
- **Rempart d'acier.** Bared peut faire bénéficier tout personnage à portée de la valeur d'encaissement de son bouclier.
- **Destrier.** Sire Bared est le plus souvent monté sur un destrier némédien bien entraîné (cf. page 327) à caparaçon épais (Armure 3).



DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Charge féroce.** Quand il manie sa lance lors d'une charge, sire Bared peut dépenser 1 point de Fatalité pour doter l'arme des qualités Féroce et Intense à raison d'une seule fois par lance.
- **Secours de l'innocent.** Si un innocent est sous la menace d'un acte violent, Bared peut dépenser 1 point de Fatalité pour gagner 1 point d'Héroïsme qu'il doit utiliser pour s'approcher de la victime. Si Bared est à portée d'un personnage qui menace un innocent, il peut payer 2 points de Fatalité pour frapper ce personnage avec une attaque improvisée ou son bouclier quelque soit sa place dans l'ordre des initiatives.

BELIAS HERNE

Les prévôts de Tarantia observent depuis longtemps l'échoppe de Belias Herne. Aucun ne sait quand il est apparu en ville ni qui il est vraiment. Brigands aux abois et autres bandits de grand chemin ont été vus rôdant aux abords de son commerce ces dernières années. Ses fréquents allers et retours dans d'autres royaumes soulèvent eux aussi quelques questions. L'échoppe a reçu maintes visites des autorités qui ont questionné Belias. Ce boutiquier entre deux âges, d'aspect quelconque, a passé plus d'une nuit au poste.

Interrogé sur son passé, Herne a tissé une histoire édifiante de jeune orphelin qui, à force de dur labeur, a réuni la somme nécessaire à l'acquisition d'une boutique. Il affirme être un sujet loyal qui gagne sa vie en vendant antiquités et autres vieux parchemins. Ses étranges visiteurs ? Certains clients, soucieux de passer inaperçus, emploient des intermédiaires douteux. Ses voyages ? Il lui faut parfois quitter l'Aquilonie pour acheter ou vendre telle ou telle pièce rare.

Faute de preuve, Belias est toujours sorti libre, et la dernière fois que son échoppe fut perquisitionnée, un riche noble fit savoir au capitaine de la garde qu'il était malséant d'inquiéter Herne. Cette menace à peine voilée a eu pour conséquence de lever en partie la surveillance dont il fait l'objet.

De telles amitiés haut placées prouvent que Belias n'est pas n'importe qui. Modestement vêtu, il n'attire pas l'œil dans les rues de Tarantia. Cheveux marron qui grisonnent aux tempes, sans ostentation ; physique anodin de boutiquier, bien loin du gabarit des travailleurs de force ; il passe inaperçu... et c'est exactement le but recherché.

L'échoppe n'est qu'un paravent diurne. La nuit venue, son commerce est autrement plus sinistre. L'arrière-boutique, extrêmement bien dissimulée, est le lieu où chasseurs de trésors et voleurs viennent écouler leur butin du vieux monde. Le petit peuple du marché noir sait que tout ce qui entretient un lien avec l'Achéron est payé rubis sur l'ongle par Belias Herne.

Ce collectionneur est récemment entré en possession d'un miroir ancien au cadre grotesque : parlant la langue des Abysses, Belias s'en est servi pour observer l'Achéron. Pas les ruines du défunt royaume, non, l'Achéron plein de vie du temps jadis ! Il passe depuis lors ses nuits à contempler le miroir afin de glaner les noirs secrets du passé. De l'autre côté du miroir, les magiciens se sont peu à peu rendu compte que Belias les épiait. Leur art a permis d'établir un dialogue d'époque à époque.

Belias cherche sans relâche à acquérir d'autres reliques de l'Achéron. Si les aventuriers tombent par mégarde sur un tel butin, il se peut qu'il les contacte pour leur proposer un marché. Et qu'il use de moyens plus directs de s'en emparer au cas où la négociation échouerait, quitte à tuer...

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
12	11	9	12

Agilité	Constitution	Coordination
7	6	9



DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	—
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	3	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 7, Résolution 12
- **Encaissement :** Armure 2 (vêtements), Courage 1

ATTAQUES

- **Dague ancienne (ML) :** Allonge 1, 3, 1M, Caché 1, Arme de parade, Jet, Létalité 1
- **Menaces persistantes (MN) :** Portée C, 3 mental, Zone
- **Vœu de représailles (MN) :** Portée C, 4 mental, Zone, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Âme piégée.** L'âme de Belias est liée au miroir d'Achéron. Il ne se reflète pas dedans et est immortel tant que ce miroir existe, récupérant des Blessures au rythme d'une par heure. Si son corps est entièrement détruit, le MJ détermine par quel moyen éventuel il revient à la vie. La méthode permettant de détruire ce puissant artéfact reste quant à elle à être découverte.
- **Sorcier mineur.** Belias a appris le sort Invocation horrifique auprès de ses alliés vus via le miroir.
- **Présence maléfique.** Le lien qu'entretient Belias avec les Ténèbres extérieures lui procure une confiance en lui froide et effrayante. À tout moment, il peut choisir de bénéficier de l'effet Peur 1 (cf. page 309) et de doter son attaque Vœu de représailles de la qualité Cruel 1 (notée ci-dessus). Quand cette capacité est activée, tous les personnages doivent effectuer un test de Discipline comme s'il venait d'apparaître.



DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Alliés du miroir.** Au prix de 5 points de Fatalité tandis qu'il regarde dans le miroir, Belias peut entrer en contact avec ceux qui affirment être une cabale de sorciers de l'Achéron d'antan. Cette cabale peut lancer tous les sorts que Belias estime utiles et paraît encline à le faire tant que Belias leur fournit des informations relatives à la chute de leur civilisation. Pour l'heure, ils ont ordonné à un démon mineur de posséder les rongeurs qui vivent dans l'échoppe de Belias afin de voir davantage que ce que celui-ci les autorise à voir.
- **Connexion.** À tout moment d'une scène, Belias peut dépenser 1 point de Fatalité pour qu'un personnage autrement hostile lui soit redevable au point de l'aider dans ses sombres desseins. Belias gagne alors +1d20 à la plupart des tests du domaine Social.

CAELLACH LE FRONTALIER

Caellach ferma les yeux en voyant le loup géant approcher. Il n'avait plus la force d'avancer. À quoi bon se défendre à mains nues contre un prédateur de cette taille ? Sa caravane attaquée par des brigands, il avait fui dans ces solitudes glacées avec, pour seul viatique, un justaucorps matelassé et une terrible envie de vivre. Le destin, hélas, semblait vouloir qu'il meure dévoré. Alors que le fauve approchait, Caellach laissa sa tête basculer sur son torse et pria pour qu'un dieu ou un autre daigne l'accueillir. La bête grognait quand, soudain, un souvenir lui revint.

Fils aîné d'une riche famille marchande des Royaumes Frontaliers, il avait appris l'art du négoce avec ses frères et, en tant que premier-né, il était voué à prendre un jour les rênes de l'affaire familiale. Le jeune garçon passait ses heures perdues à la bibliothèque, cultivant son goût pour l'histoire et l'ésotérisme. La magie n'était à ses yeux qu'une simple superstition mais le sujet le fascinait. Les vieux grimoires avaient sa préférence. Un sceau découvert au hasard d'un codex antique lui revint à l'esprit au moment précis où le loup allait lui sauter à la gorge.

D'un doigt gourd, il traça le signe sur la neige devant lui. Ce qui se passa alors tenait de l'impensable : le loup, ayant reconnu le symbole de Jhebbal Sag, le seigneur des bêtes, pencha la tête en signe de respect.



Guidé par le loup, Caellach atteignit un camp d'Æsir. D'ordinaire hostiles, ceux-là firent bon accueil à cet étranger accompagné d'un loup géant. Ils l'aidèrent à se refaire une santé. N'ayant aucun moyen de rentrer chez lui, il vécut au milieu des Æsir, gagna leur respect et devint membre du clan. Ils lui apprirent à survivre en milieu arctique et à combattre à la manière sauvage. Le loup, qu'il avait baptisé Ranulf, resta à ses côtés. Trois ans s'écoulèrent ainsi puis Caellach ressentit le besoin de retourner chez lui. Ils partirent donc, Ranulf et lui, non comme le maître et son animal mais comme deux compagnons d'aventure. Sa famille avait entretemps été ruinée par des familles rivales sans pitié.

Caellach et Ranulf retournèrent à la vie sauvage. Ils vécurent plusieurs aventures en sillonnant les Royaumes Frontaliers, se vengeant à l'occasion de ceux qui avaient mis la famille de Caellach sur la paille. La nouvelle de ses exploits se répandit. Quelques années plus tard, Caellach était à la tête d'une petite bande de mercenaires réputés pour leur férocité. Sa vengeance assouvie, Caellach entraîne ses hommes en vue de la prochaine campagne.

Les héros sont susceptibles de croiser Caellach, Ranulf et sa bande opérant pour le compte du plus offrant. Entre deux guerres, ils bivouaquent dans l'un ou l'autre repaire des Royaumes Frontaliers.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	8	10	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	10	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	1	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 12, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 3 (cotte de mailles), Courage 2

ATTAQUES

- **Grande masse d'armes (ML) :** Allonge 2, 7 [dé de combat], 2M, Mise à terre, Étourdissement
- **Épieu (ML) :** Allonge 3, 6 [dé de combat], Déséquilibré, Perforant 4
- **Réputation sauvage (MN) :** Portée C, 4 [dé de combat] mental, Étourdissement, Zone

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Capitaine chevronné.** À la tête de son unité de mercenaires, Caellach peut lancer 1d20 supplémentaire lors de tous les tests requis pour passer des ordres.
- **Sang de marchand.** Lorsqu'il négocie, Caellach bénéficie d'1d20 supplémentaire à tous ses tests de Persuasion et de Discipline.
- **Compagnon loup.** Ranulf suit son camarade humain au combat comme partout ailleurs et obéit aux ordres simples. Identique au Loup Alpha décrit en page 333, Ranulf peut en outre bénéficier de l'Héroïsme dépensé par Caellach en son nom. Le loup compte à la fois comme Compagnon fidèle (cf. Dressage, page 69), Familier (page 308) et Protecteur (page 309).

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Fils de l'hiver et des forêts.** Dépenser 1 point de Fatalité permet à Caellach de réduire d'un cran la difficulté de tous les tests liés à la survie et au pistage dans ces deux environnements.
- **Sceau de Jhebbal Sag.** Tant que Ranulf est présent, Caellach peut d'instinct tenter de lancer le sort *Mot de Jhebbal Sag* (cf. page 176). Il doit pour cela dépenser 2 points de Fatalité.

CATAN

Chasseur peu réputé originaire des contrées sauvages pictes, Catan n'attire guère les regards. Il visite de nombreux villages lors de ses voyages, s'arrêtant le temps de vendre viande et fourrures, chassant à l'occasion sur commande. Deux chiens l'accompagnent. L'observateur averti remarquera que ses compagnons à quatre pattes sont rarement les mêmes. Catan entretient un lien particulier avec les animaux, surtout les égarés ; de tempérament paisible, il est plus affable avec ses chiens, qu'il considère comme sa famille, qu'avec les gens.

Dernier-né d'une famille nombreuse, Catan a très tôt subi pressions et critiques incessantes. Éloigné de ses frères et de l'exploitation familiale, il s'est tourné vers les chiens de troupeau maltraités par un paternel à la main lourde.

Catan n'aime pas parler d'une famille avec laquelle il est resté en froid. Il est plus disert sur la vocation qui lui est venue : utiliser ses talents de dresseur pour la chasse. Très épris de ses molosses, il mène une existence simple, préférant vivre au calme dans son humble cabane au fond des bois, en compagnie d'une "meute" sans cesse plus nombreuse. La chasse lui rapporte bien assez pour la vie qu'il mène.

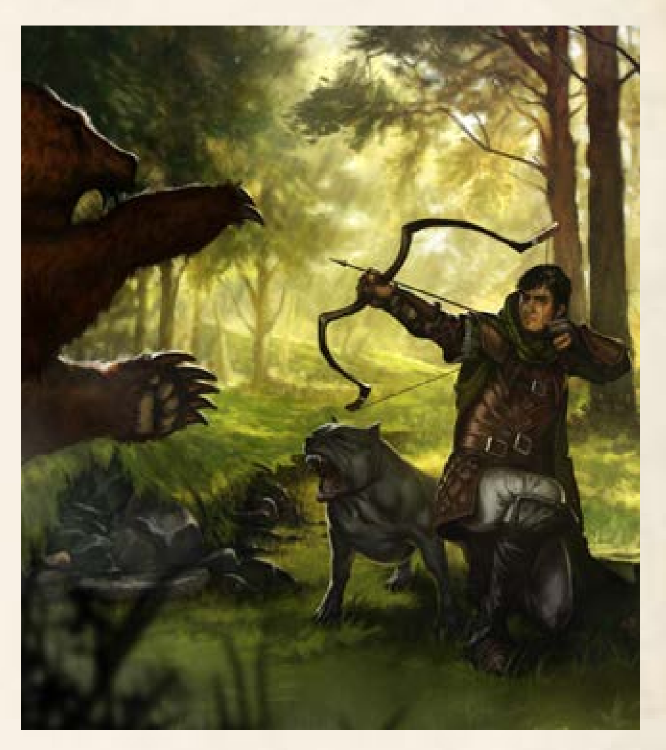
Les plus avisés, en revanche, savent à qui ils ont vraiment affaire : sous ses dehors tranquilles, le chasseur attend patiemment la prochaine aventure palpitante. Aucun périple n'est assez difficile, aucun gibier trop effrayant pour un homme qui a passé des années à peaufiner son art. Ses molosses se tiennent prêts à traquer, bondir, tuer. Plus la mission s'annonce périlleuse, plus Catan est avide d'en découdre.

Les plus chanceux pourront découvrir sa "collection". La porte secrète de sa cabine n'est pas en bois tendre mais bardée de fer. Les subsides accumulés ont dû servir à aménager la "cave à gibier" qu'il dissimule sous une cabane d'aspect banal.

Cette cave à gibier bien éclairée est meublée de cages de diverses tailles. Seules quelques-unes sont occupées à la fois, soit en attente d'un acheteur, soit pour que Catan et ses chiens restent affutés entre deux aventures.

Chasseur accompli et chiens bien entraînés : Catan a les moyens de sa politique. Quiconque pénètre dans son antre sans y être invité doit s'attendre à le payer au prix fort.

ATTRIBUTS			
Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
11	8	10	9
Agilité	Constitution	Coordination	
10	9	9	



DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	1	Mouvement	1
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	3	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 2 (brigandine), Courage 2

ATTAQUES

- **Épieu (ML) :** Allonge 3, 5, Déséquilibré, Perforant 1
- **Épée (ML) :** Allonge 2, 5, 1M, Arme de parade
- **Arc de chasse (D) :** Portée C, 5 2M, Volée

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Meute de chasse.** Identique à la capacité de Loup décrite en page 333.
- **Frisson de la chasse.** Confronté à un adversaire doté de la capacité Peur, chaque point d'Héroïsme acquis lors d'un test de Discipline permet à Catan d'ignorer 1 Traumatisme. Cette capacité ne dure que pour la durée de ce combat.
- **Ombre de la forêt.** Lorsqu'il tend ou tente d'éviter une embuscade, Catan lance toujours le test d'embuscade comme s'il était un cran moins difficile.

DÉPENSES DE FATALITÉ

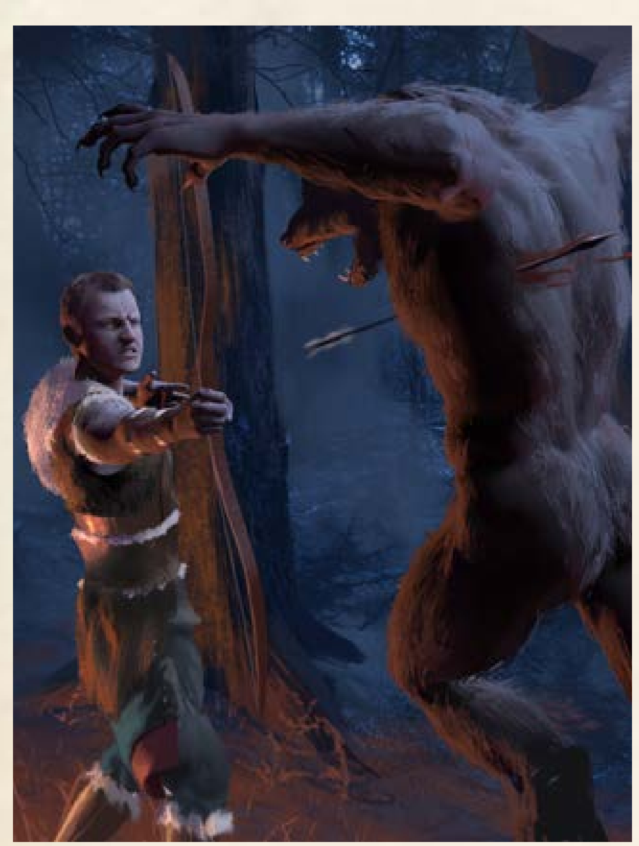
- **Trappeur chevronné.** Lorsqu'il tend une embuscade, Catan peut dépenser 1 point de Fatalité pour contrôler ses chiens. Il dispose à tout moment de plusieurs meutes de molosses. Les chiens n'apportent aucun dé bonus lors de la tentative d'embuscade mais lui permettent d'avoir l'initiative si l'embuscade est réussie.

FENWAR

Les hommes du Nordheim sont durs au mal ; il faut l'être pour survivre sur ces contrées lugubres et gelées. Tout sujet faible est une menace pour la tribu entière. Fils de chef, Fenwar a d'abord bénéficié d'une mansuétude inhabituelle, puis il est devenu flagrant qu'il était trop chétif pour tenir son rang.

Aussi, encore très jeune, fut-il perdu dans les bois avec l'assurance d'être tué s'il revenait à la tribu ; condamné de ce fait à mourir de froid et de faim.

Il serait mort et tombé dans l'oubli sans l'aide désintéressée d'un autre paria. Fenwar ne sut jamais comment s'appelait son bienfaiteur malgré plusieurs années de survie commune. Son peuple lui avait tranché la gorge et l'avait jeté dans un ruisseau pour quelque transgression. La lame ayant ripé, il avait échappé de justesse à la mort, mais l'entaille l'avait rendu muet. Par le geste et l'exemple, l'homme sans nom apprit à survivre à Fenwar. Quand ils trouvèrent une hache et une épée sur le cadavre d'un forestier, il forma du mieux qu'il put le gamin au combat. Fenwar développa un coup d'œil hors normes, abattant le gibier à longue portée avec son arc fait main.



L'enfant chétif, arrivé à quinze hivers, faisait près de deux mètres et pesait le poids de deux hommes. L'homme aux mains éloquentes lui expliqua qu'il devait avoir du sang de géant. Mieux encore : malgré sa masse, Fenwar restait agile et rapide.

Une infection consécutive à une blessure de chasse mal soignée emporta son père adoptif alors qu'il avait seize ans. Fenwar l'inhuma avec toute la dignité possible en pleine nature. Puis, ayant fait vœu de ne pas mourir seul, il partit découvrir le vaste monde.

Il traversa la Cimmérie, les Marches et le Gunderland avant d'apercevoir enfin les villes d'Aquilonie. Il s'acoquina avec des brigands et goûta, quelques forfaits plus tard, la paille des cachots aquiloniens. Bel, le dieu des voleurs, dut lui sourire alors : une émeute de prisonniers lui permit de s'évader.

Guerrier accompli, il excelle particulièrement à l'arc. Le royaume d'Ophir mit ses talents à profit au sein de son armée. Certaines habitudes, hélas, ont la vie dure. Soumis à la tentation de voler une babiole précieuse, il s'empressa de déserter. S'est-on douté qu'il était l'auteur du vol ? Il jugea plus sûr de ne pas risquer de finir de nouveau dans un donjon.

D'autres aventuriers pourront croiser ce tireur d'élite géant employé en tant que mercenaire, ou dans quelque taverne, en quête d'associés pour son prochain larcin.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	6	9	7

Agilité	Constitution	Coordination
12	13	11

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 16, Résolution 10
- **Encaissement :** Armure 2 (brigandine), Courage 3

ATTAQUES

- **Épée courte (ML) :** Allonge 1, 7 , 1M, Arme de parade
- **Hache de lancer (ML) :** Allonge 2, 6, 1M, Jet, Cruel 1
- **Arc shemite (D) :** Portée L, 6 2M, Perforant 1, Volée

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Tir précis.** La précision diabolique de Fenwar lui permet d'ajouter 2 à ses jets de dégâts avec n'importe quel arc (bonus déjà inclus en page 388 pour Catan).
- **Sang d'Ymir.** Lors de tous les tests de Constitution, Fenwar peut relancer les d20 ayant échoué et enregistrer un succès lors du retirage.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Les apparences sont trompeuses.** Si les colosses de son gabarit sont souvent patauds, Fenwar, au prix d'un entraînement rigoureux, a développé une adresse redoutable. Toute dépense de Fatalité dans le cadre d'une attaque, d'une parade ou d'un mouvement vaut à Fenwar de bénéficier de +2d20 au lieu d'un.

FINN

Servir sous les ordres de Finn "la Hache", fier capitaine d'Asgard, serait, dit-on, le meilleur moyen de tout apprendre de la guerre : l'excellent comme le pire. Guerrier puissant à la peau claire, Finn est l'archétype de l'homme du nord fort et intrépide. Vétéran d'innombrables batailles, il a gagné en cicatrices ce qu'il a perdu de cheveux blonds. L'âge a quelque peu affaibli son bras ; pas sa détermination farouche. Les épreuves qu'il a endurées, il les arbore sur un épiderme couturé qui lui tient lieu d'étendard.

Le meilleur pédagogue, estime la Hache, c'est l'expérience vécue. La vraie bravoure consiste à tenir tête à l'ennemi, même dix fois plus nombreux. "Peu importe que tu ries, rugisses ou te pisses dessus. L'essentiel c'est d'être debout. " La peur sera au rendez-vous, il s'en porte garant. La douleur, le sang, la mort. Mais au terme d'une bataille, quand on découvre qu'on vit encore, le cœur se gonfle d'une fierté toute neuve. Quant à périr au combat – il n'y a pas plus belle mort, foi de Finn – c'est la promesse d'aller au Valhalla et d'y être acclamé par ses pairs.



Quand il se "repose", le capitaine est tout aussi féroce : ses éclats de rire sont aussi sonores que ses rugissements guerriers. Les Æsir sont décrits comme un peuple joyeux, aimant la fête. Finn est ainsi fait. Que ce soit en langue commune ou dans son dialecte du Nordheim, il n'a pas son pareil pour raconter des histoires ou chanter. Ce ne fut pas toujours le cas.

Avant d'être une légende vivante et de recevoir pour surnom son arme de prédilection, avant qu'une vie de combats soit tannée sur sa peau, il n'était que Finn, plus jeune fils d'Ole, dernier-né d'une lignée de fiers guerriers. S'entraînant le jour et bambochant la nuit, le jeune Finn connut sa première bataille plus tôt que prévu. Pressé d'aider sa tribu contre une bande de combattants Vanir, le premier sang qu'il versa fut un déclic. De ce jour, le besoin d'aventure le poussa toujours plus au sud. Finn devint mercenaire par goût de l'or et de la bagarre.

Au fil des compagnies, des batailles et des décennies, il affuta ses talents et son esprit. Des voyages au long cours lui avaient permis de se mettre au service de rois comme de gens du commun. Le sens de l'honneur guida plus souvent son bras que l'appât du gain. Sa réputation enfla de ce fait à mesure que sa bourse s'aplatissait.



L'âge étant une bataille que chaque homme perd un jour, la flamme des causes justes n'est plus aussi tentante que celle d'un doux foyer où l'on fait bonne chère en aimable compagnie… et cela nécessite de l'or. L'envie de confort de la Hache sera-t-elle la plus forte si d'aventure une juste cause croise sa route au soir de sa vie ?

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	9	10

Agilité	Constitution	Coordination
11	6	11

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	2
Connaissance	1	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 9, Résolution 13
- **Encaissement :** Armure 3 (cotte de mailles), Courage 3

ATTAQUES

- **Hache d'armes (ML) :** Allonge 2, 4, Déséquilibré, Intense, Cruel 1
- **Hache de lancer (ML) :** Allonge 2, 3, 1M, Jet, Cruel 1
- **Rondache (ML) :** Allonge 2, 2, Mise à terre, Bouclier 2
- **Nom de guerre (MN) :** Portée C, 5 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Capitaine chevronné.** À la tête d'une armée, Finn peut lancer 1d20 supplémentaire lors de tous les tests requis pour passer des ordres.
- **Convive parfait.** Rencontré en dehors du fracas des combats, Finn est un hôte remarquable qui bénéficie de +1d20 à tous ses tests visant à mettre ses invités à l'aise.
- **Hache après hache.** Si Finn lance une hache sur une cible à courte portée et provoque une Blessure, il peut immédiatement enchaîner avec une attaque de mêlée à la hache. Franchir la distance nécessaire ajoute deux crans de difficulté à cette seconde attaque. S'il touche avec celle-ci, Finn peut relancer tout qui n'est pas synonyme de dégâts.



DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Inspiration.** Quand Finn entreprend l'action Menace, il peut dépenser X points de Fatalité pour inspirer X alliés. Ces troupes guérissent d'un montant de Résolution égal aux dégâts infligés par Finn lors de l'action.
- **Rugissement des Æsir.** Au prix d'1 point de Fatalité, les actions de Menace de Finn acquièrent la qualité Zone.

HAST

Hast a vu son destin façonné par les éléments déchaînés. Deux décennies plus tôt, une tempête s'abattit sur le navire à bord duquel voyageait sa mère. Sans les vagues énormes qui drossèrent l'embarcation sur le rivage de la Vilayet, il ne serait probablement jamais venu au monde.

Alors que le vent hurlant poussait des gerbes d'écume, un seigneur de Khitaï et sa suite qui sillonnaient la région s'abritèrent au milieu des rochers. Sitôt la tempête apaisée, ils fouillèrent ce qui restait de l'épave. Seule la mère du futur Hast vivait encore. Le seigneur ordonna qu'on la soigne et qu'on la conduise sur ses terres. Tombé amoureux de cette beauté exotique à la peau claire, qui menait alors la vie de

mercenaire itinérante, il la prit pour quatrième épouse conformément aux us et coutumes de l'Orient.

Hast a grandi en rivalité constante avec ses demi-frères et sœurs. Dès le plus jeune âge, il fit preuve des qualités maternelles (force, endurance, aptitude au combat) comme paternelles (agilité et rapidité). Les meilleurs maîtres d'armes de Khitaï furent chargés de son entraînement.

Ses talents grandissants lui valurent les faveurs du père et la jalousie de ses frères et sœurs. Dans leur empressement à veiller sur les intérêts de leur progéniture respective, les autres épouses du seigneur s'arrangèrent pour que le jeune Hast soit envoyé à la frontière hyrkanienne dès ses dix-huit ans. Orphelin de mère depuis quelques années, il n'avait plus personne pour le protéger des menées rivales.

Hast passa toute une année en garnison à livrer des escarmouches territoriales et à traquer les brigands. Combattre et tuer en conditions réelles lui permit de parfaire son éducation martiale. Les estafettes royales firent souvent état de ses prouesses. Ses compagnons moquaient son penchant pour la hache d'armes, présent de sa défunte mère, tout en louant la virtuosité avec laquelle il la maniait.

Le jeune homme était en patrouille au sud quand une nouvelle tempête s'abattit sur lui. Le vent et la pluie s'acharnèrent sur son escadron, contraignant la troupe à se réfugier au pied des montagnes. Faisant fi de l'orage, une estafette porta un message à Hast : funeste nouvelle issue d'un serviteur loyal, son père était mort de maladie. L'un de ses demi-frères héritait du titre… et une rumeur persistante affirmait que le nouveau seigneur cherchait à éliminer cet encombrant rival.

Ne souhaitant nullement reprendre le flambeau paternel, Hast préféra suivre l'exemple de sa mère et sillonner le vaste monde. Celle-ci avait toujours exprimé le vœu qu'il visite un jour sa terre natale. Sans un sou en poche, n'étant personne en dehors de Khitaï, le jeune homme se résolut à vivre la vie fruste d'aventurier seulement riche de ses armes, d'une armure et d'un destrier robuste. Il profita du couvert de la tempête pour rallier l'ouest.

D'autres aventuriers risquent de croiser Hast tandis qu'il fait route vers l'Asgard. Pour payer le voyage, il loue ses services dès qu'une campagne militaire lui permet de se rapprocher du but. Sa mise exotique le distingue des mercenaires habituels.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	8	7	8

Agilité	Constitution	Coordination
12	13	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	4	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	1	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 16, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 4 (harnois), Courage 3

ATTAQUES

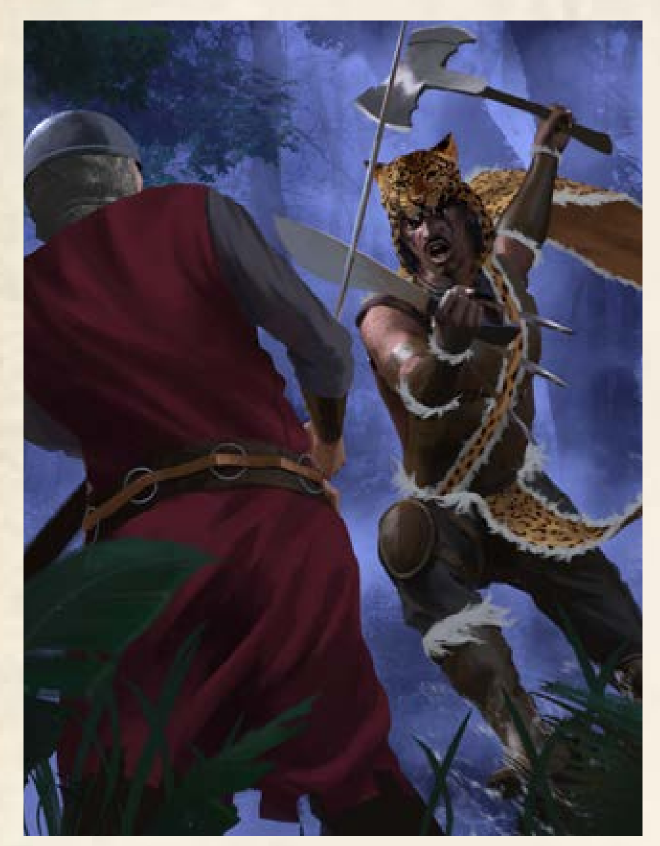
- **Hache d'armes (ML) :** Allonge 1-3, 7, Déséquilibré, Intense, Cruel 1, Jet
- **Coup de boutoir (ML) :** Allonge 1-3, 6, Déséquilibré, Étourdissement, Mise à terre, Jet
- **Bouclier (ML) :** Allonge 2, 5, 1M, Mise à terre, Bouclier 2
- **Regard meurtrier (MN) :** Portée C, 2 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Par les haches que je manie.** En raison d'un entraînement spécifique et d'une grande force physique, Hast peut faire passer l'allonge de l'une de ses haches à 1.
- **Poids familier.** Hast peut lancer une hache d'armes comme si elle avait la qualité Jet, et ce sans malus, à portée courte.
- **Coup de boutoir.** Spécialisé à l'extrême, Hast bénéficie d'une technique unique à la hache. Il peut s'en servir comme d'un gourdin en frappant du plat du fer. S'il décide de le faire, il recourt à l'attaque Coup de boutoir (ci-dessus).
- **Pas de quartier.** Hast peut relancer jusqu'à 3 par attaque mais doit accepter les nouveaux résultats obtenus.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Maître d'armes.** Sa formation intensive au maniement de la hache permet à Hast, au prix d'1 point de Fatalité, d'augmenter de 1 l'allonge d'une telle arme.
- **Hache de Khitaï.** Au prix d'1 point de Fatalité, Hast peut accepter de ne pas chercher à esquiver une attaque de mêlée adverse pour, en échange, riposter à la hache. Que l'attaque adverse réussisse ou non, Hast effectue une attaque de mêlée standard de difficulté normale. Les dégâts des deux attaques sont simultanés. Le coût d'une telle riposte augmente d'1 point de Fatalité pour chaque nouvelle utilisation lors d'une même bataille.



IBN'FAYOMI KESHANI

Les contrées sises par-delà la Stygie sont riches en guerres, intrigues et légendes inconnues des peuples hyboriens. Dans les royaumes les plus au sud circule cependant le nom d'Ibn'Fayomi Keshani. Maniant l'acier et la sorcellerie, ce mercenaire s'est forgé un nom pour sa bravoure, sa science des armes et le lien étroit qu'il entretient avec la sorcellerie démoniaque. Quant aux femmes, elles apprécient ce colosse à la peau bistre pour d'autres raisons.

Ibn'Fayomi Keshani est à la tête d'une troupe d'élite. Ses hommes sont originaires du Keshan, la patrie de son père, et des pays voisins : le Darfar et même Punt, pourtant ennemis mortels du Keshan. Le peuple de Kush en est venu à se fier à cette bande hétéroclite pour veiller sur ses frontières.

Ibn'Fayomi Keshani est né de l'union entre une reine Chaga et son fidèle garde du corps. Bien que son père ait été un guerrier légendaire du Keshan, cette origine mixte est prétexte aux calomnies que répandent ses ennemis depuis toujours. Pour protéger son rejeton des attaques physiques, sa mère lui transmit la sorcellerie familiale en lui tatouant des runes protectrices sur le visage peu après sa naissance. Son crâne est depuis lors resté rasé pour accroître la puissance de la magie.

Arrivé à l'âge adulte, il dépasse le mètre quatre-vingts. Les peuples dits civilisés le considèrent comme un sauvage mal dégrossi... malentendu qu'il dissipe en faisant étalage de sa vive intelligence. Son armure est constituée de plaques de métal couvertes de peaux animales. À son cou pend l'héritage familial, une peau de léopard traitée par un processus alchimique qui la rend quasi indestructible.

Si l'honneur lui interdit de recourir aux armes à distance, il fait ample usage des couteaux de jet qu'il porte en bandoulière. Au combat rapproché, il manie en ambidextre la hache à double tranchant et la machette.

Les aventuriers visitant l'un ou l'autre "royaume noir" sont susceptibles de croiser la route d'Ibn'Fayomi, le plus souvent à Kush ou dans ses parages. Il apprécie de pouvoir dialoguer avec les étrangers. Si sa magie lui révèle que les PJ sont des ennemis potentiels, il leur tend une embuscade et les pourchasse jusqu'à ce que mort s'ensuive.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	9	9	9

Agilité	Constitution	Coordination
8	14	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	2
Connaissance	2	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

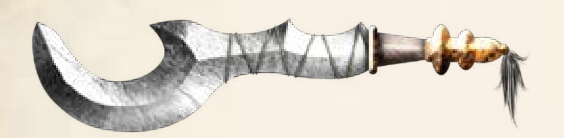
- **Endurance :** Vigueur 17, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 3 (brigandine lourde), Courage 3

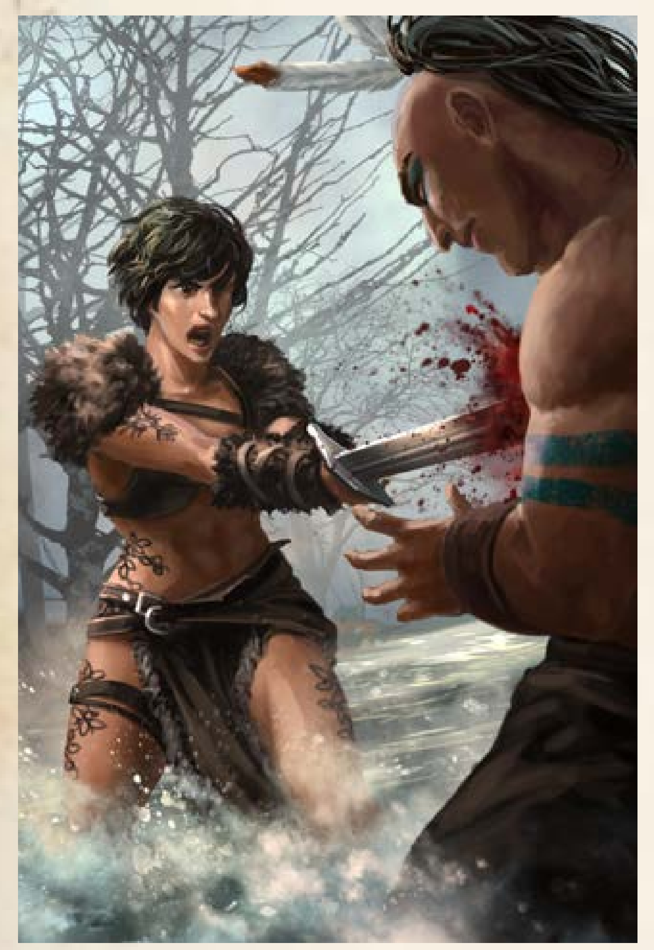
ATTAQUES

- **Hache de lancer (ML) :** Allonge 2, 7, 1M, Jet, Cruel 1
- **Machette (ML) :** Allonge 2, 8, Déséquilibré, Cruel
- **Dague rituelle (ML) :** Allonge 1, 7, Caché 1, Arme de parade, Jet, Létalité 1
- **Couteaux de jet (D) :** portée C, 3, 1M, Volée
- **Regard meurtrier (MN) :** Portée C, 3 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Don maternel.** La mère d'Ibn'Fayomi Keshani lui a tatoué des runes protectrices sur le corps quand il était nouveau-né. Ces runes lui permettent de bénéficier d'1d20 bonus chaque fois qu'il tente de résister à la Sorcellerie et l'autorisent à utiliser les talents Sixième sens, Vision de l'âme et Élève (cf. pages 68 et 83).
- **Visage exotique.** Son hérédité mixte permet à Ibn'Fayomi Keshani de ne souffrir d'aucun malus relatif à la contrée d'origine lors de tests de Société.
- **Sorcier.** Ibn'Fayomi Keshani connaît le sort Pérégrinations astrales en plus des pouvoirs étranges de ses tatouages. Quand il lance ce sort, il gagne 1 point d'Héroïsme.





DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Scrutation de l'ennemi.** La sorcellerie d'Ibn'Fayomi Keshani est subtile. Quand il fait une rencontre, il peut dépenser 2 points de Fatalité pour bénéficier d'une prémonition en réponse à la question "Cette personne sera-t-elle mon ennemi ?". Faute de réponse sincère à fournir, le MJ n'ajoute pas les points de Fatalité à sa réserve.
- **Visions et présages.** Ibn'Fayomi Keshani fait parfois des rêves inspirés par ses ancêtres. Au prix d'1 point de Fatalité, il peut accepter de recevoir 2 points de Désespoir pour poser une question à ses ancêtres. Ces derniers répondent du mieux qu'ils peuvent mais la réponse est parfois biaisée, partiale, et ils ne savent pas tout.
- **La sorcellerie a un coût.** Les tatouages d'Ibn'Fayomi Keshani nécessitent un apaisement constant. Tous les sorts s'accompagnent d'un coût supplémentaire en sang versé avant leur lancement. Ibn'Fayomi Keshani doit s'infliger 3 dégâts avec sa dague rituelle.

JHARI

Jhari la Cimmérienne est née dans un village de montagne, près des Royaumes Frontaliers, une zone de conflits permanents entre le peuple ombrageux de Crom et les troupes de l'empire naissant, sans oublier les raids esclavagistes venus d'Hyperborée. Féroce combattante comme toute bonne Cimmérienne qui se respecte, Jhari forma ses trois fils Jhared, Markes et Maddhew à l'art de la guerre. Femme du chef Jacen, elle livrait bataille à ses côtés, aussi redoutable que n'importe quel homme du village.

Sa vie bascula quand Jacen fut capturé par un fort parti d'Hyperboréens : les grands escogriffes aux cheveux fauves étant trop nombreux, le chef ordonna aux non-combattants de se réfugier dans les hauteurs tandis qu'avec ses hommes, il s'occupait de ralentir les envahisseurs. Ceux qui ne périrent pas sur place furent emmenés au loin par les esclavagistes venus du nord. Jhari, à la tête des fuyards, dut se faire violence en entendant les combats qui faisaient rage.

Sa cadette, Allie, naquit juste après que les rescapés eurent trouvé refuge dans des cavernes, au-dessus du village. Dans ces grottes que son peuple évitait, ils découvrirent des idoles de dieux oubliés, vestiges d'une civilisation ancienne. Un temple érigé par les Atlantes, lointains ancêtres des Cimmériens. Sitôt relevée de l'accouchement, Jhari accepta l'allégeance de ce qui restait

de la tribu qu'elle jura de défendre. Leur objectif : libérer les guerriers captifs.

Depuis lors, la bande de Jhari – composée de femmes, d'enfants et même d'aînés – est devenue redoutée à force de faire couler le sang des Hyperboréens. Ses trois fils, en particulier, rivalisent de férocité face aux esclavagistes. La caverne des montagnes est devenue la base arrière d'où part la bande. Ce ne sont que raids éclairs sur les villages et caravanes des rouquins du nord, que Jhari s'efforce de combattre en terrain favorable.

Au fil du temps, son peuple a agrégé le culte des dieux de l'Atlantide tout en continuant à vénérer Crom et sa clique. La tribu a besoin de toute l'aide divine disponible dans sa guerre contre les Hyperboréens et sa quête de libération des prisonniers. Jhari a couvert son épiderme de sceaux de l'ancien temps, rassurants bien qu'inconnus de son peuple.

Un groupe pourrait croiser Jhari et ses Cimmériens au cours d'un raid contre les esclavagistes hyperboréens, soit en territoire cimmérien, soit dans les montagnes alors qu'ils convoient leur marchandise vers les royaumes hyboriens, voire carrément en Hyperborée. Elle cherche à savoir où sont les siens et est assez téméraire pour s'attaquer à un marché aux esclaves loin à l'ouest.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	8	11	10

Agilité	Constitution	Coordination
9	9	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	1
Résilience	5	Sens	2
Connaissance	—	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 14, Résolution 15
- **Encaissement :** Armure 3 (corselet de maille), Courage 5

ATTAQUES

- **Épée longue (ML) :** Allonge 2, 6, Déséquilibré, Arme de parade
- **Épieu (ML) :** Allonge 3, 5, Déséquilibré, Perforant 1
- **Regard menaçant (MN) :** Portée C, 4 mental, Étourdissement
- **Mort aux Hyperboréens (MN) :** Portée C, 6 mental, Zone, Cruel 1 (contre les Hyperboréens uniquement)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Savoir s'agenouiller, c'est savoir se battre.** Jhari est une vraie meneuse. Sourds aux infirmités, à l'âge et aux blessures, ses partisans sont animés par une rage de vaincre stupéfiante. Tout sbire qui combat dans le camp de Jhari bénéficie d'un encaissement de Courage de 2 et se bat comme s'il ou elle possédait 1 en Domain d'Expertise Combat. Sous son commandement, les sbires possèdent en outre un encaissement de Moral de 2 supplémentaires.
- **Tactiques de guérilla.** Si Jhari réussit à tendre une embuscade, elle a droit à une action rapide gratuite.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Fanatique.** Sa tragédie personnelle et l'état de guerre permanent contre les Hyperboréens ont façonné une haine difficile à contourner. Quiconque tente de convaincre Jhari que les Hyperboréens ont une qualité quelconque doivent payer 1 point de Fatalité avant même d'effectuer le test de Persuasion puis, comme pour la Sorcellerie, tout d20 qui n'est pas un succès génère 1 point supplémentaire de Fatalité.
- **Caverne aux murmures.** L'exposition de Jhari aux dieux décrépits de l'Atlantide fait que des murmures résonnent dans sa tête à propos du pouvoir de la sorcellerie. Jhari peut dépenser 1 point de Fatalité en présence d'un sorcier pour découvrir le nombre de sorts qu'il connaît. Elle sait automatiquement si un personnage maîtrise ou non la Sorcellerie.
- **Vénération des dieux oubliés.** Les dieux de l'Atlantide, plus souvent dépravés et fous qu'honorables et vaillants, commencent à s'éveiller à force qu'elle les vénère. S'il n'est pas exclu qu'elle puisse les contacter un jour, pour l'heure, Jhari obtient des résultats imprévisibles. Chaque fois qu'elle dépense de la Fatalité au combat, lancez 1 par point de Fatalité. Pour chaque Effet obtenu, le point de Fatalité fournit l'effet supplémentaire d'un point de Fatalité (il compte double).

JESEN

Aquilonien de naissance, Jesen a depuis longtemps tourné le dos à sa patrie. Il n'est sous la bannière de personne et n'a plus de chez-lui. Jusqu'à son accent a disparu à mesure qu'il apprenait d'autres langues. Il parle peu de son passé, préférant discuter du présent.



Il vit sur la route, tour à tour contrebandier, fournisseur d'articles rares, estafette ou éclaireur, voire émissaire pour peu que l'employeur ait de quoi payer. Au fil des ans, il s'est fait un vaste réseau de contacts sur les terres hyboriennes et au-delà : mouchards, intermédiaires, voleurs, marchands, vendeurs d'informations, tout lui est bon pour faire des affaires. Il connaît tous les moyens de transport du continent, est connu des caravaniers et autres diplomates, agissant souvent en tant que garde quand la destination sert ses propres intérêts. Il possède de ce fait un vernis culturel tout-terrain, maîtrise le dessous des cartes de plus d'un royaume et sait se comporter dans tous les strates de la société, du plus rugueux au plus raffiné.

Jesen est mû par un code d'honneur très strict, qu'il considère comme une nécessité dans son travail. S'il accepte une mission, tout ce qui l'intéresse, c'est "où" et "en combien de temps". Le reste est sans objet, il offre les mêmes garanties à ses clients quel que soit l'article à acheminer. Son honneur consiste uniquement à donner satisfaction. Il accepte les missions illicites comme licites, convoie n'importe quelle marchandise, y compris du lotus noir, un pot-de-vin, une demande de rançon, un courrier entre amoureux ou une proclamation royale.

Chemin faisant, Jesen s'est découvert une passion pour l'exploration et la cartographie, prenant grand plaisir à fouler de nouveaux sentiers, à croiser de nouveaux visages et à compléter les cartes existantes. À cette fin, il s'est lié avec plusieurs cartographes royaux et autres érudits auxquels il fournit le fruit de ses découvertes, les aidant à annoter les cartes du monde connu. Jesen pratique aussi la cartographie pour lui-même, revendant ensuite les cartes sous un pseudonyme, le plus discrètement possible.

Jesen n'est pas étranger à la violence. Il lui arrive souvent de jouer les gardes du corps ou de recourir à la menace pour acheminer la marchandise sans encombre. Adepte de l'arc et de l'épée longue, il préfère cependant éviter l'affrontement direct.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
12	8	9	11

Agilité	Constitution	Coordination
9	8	9

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	2
Connaissance	2	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 14
- **Encaissement :** Armure 2 (brigandine), Courage 3

ATTAQUES

- **Épée (ML) :** Allonge 2, 4, 1M, Arme de parade
- **Menace voilée (MN) :** Portée C, 3 mental, Étourdissement, Cruel 1
- **Arc de chasse (D) :** Portée C, 6, 2M, Volée

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Omerta.** Le code d'honneur de Jesen est presque de l'ordre du surnaturel. Questionné, que ce soit au moyen de la torture ou de la magie, Jesen peut résister via un test Simple (D0).
- **Cartographe.** Jesen a beaucoup voyagé et possède de très nombreuses cartes dessinées, copiées, achetées ou volées. Tant qu'il les possède, il peut relancer tout d20, succès comme échec, lors d'un test de Survie destiné à trouver un abri ou de l'eau.



DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Omerta.** Le code d'honneur de Jesen est presque surnaturel. Questionné, que ce soit au moyen de la torture ou de la magie, Jesen peut contraindre la personne qui l'interroge à dépenser 3 points de Fatalité avant d'effectuer un test destiné à lui soutirer des informations, et le prix en points de Fatalité des dés supplémentaires dans ce cadre est doublé.
- **Quelques mots ici et là.** Jesen peut dépenser 1 point de Fatalité pour se débrouiller dans n'importe quelle langue dont il croise un locuteur. Cela comprend les dialectes connus de peu d'étrangers, telle ceux de Khitaï ou d'Achéron.
- **Vagabond grégaire.** Au prix de 2 points de Fatalité, Jesen connaît quelqu'un dans n'importe quel groupe de douze individus ou davantage. Ce contact lui fournit 1d20 supplémentaire à l'occasion des tests de Société visant ce groupe.

KELLEN

Commerce infâmant, l'esclavagisme n'en est pas moins florissant à l'Âge hyborien. Dans les contrées civilisées comme plus sauvages, il n'est pas rare de voir apparaître des bandes d'esclavagistes. Hommes, femmes et enfants sont arrachés à leur foyer puis vendus au marché comme du bétail. Les considérations morales pèsent sensiblement moins lourd qu'une bourse d'or…



Quelques années plus tôt, un jeune Cimmérien nommé Kellen fut ainsi capturé en lisière des Royaumes Frontaliers. Les Hyperboréens trouvèrent amusant de le jeter dans les fosses aux gladiateurs. Les parieurs les plus optimistes refusèrent de miser un liard sur ce gamin chétif. Mal leur en prit : non seulement le jeune barbare survécut plus d'une semaine, mais il montra un talent certain dans l'art de tuer ses adversaires.

Science du combat et force physique grandissante le firent vite passer des arènes miteuses aux cages dorées des Némédiens décadents. Kellen apprit tout ce qu'il pouvait de ses maîtres d'armes et compagnons d'arène sans jamais cesser d'aspirer à l'évasion. Adoptant des manières dociles en présence de ses gardes, il finit par les convaincre qu'il était inoffensif.

Une nuit, après une énième victoire de Kellen, ses gardes burent plus que de raison. En laissant le "gentil" Cimmérien enchaîné, certes, mais libre d'aller et venir. Dès qu'ils dormirent, il les étrangla avec ses chaînes puis prit la fuite.

Libéré de ses fers, Kellen entama une nouvelle carrière de mercenaire. L'art du combat qu'il avait appris dans l'arène lui permit rapidement de se faire une terrible réputation. Les années suivantes le virent sillonner la plupart des royaumes hyboriens.

Les PJ croiseront peut-être Kellen au sein d'une autre bande de mercenaires, à moins qu'il travaille en solo. Le Cimmérien a gardé de son passé l'accoutrement du gladiateur. Si son armure est incomplète, l'arsenal est tout ce qu'il y a de plus fourni.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
7	7	9	8

Agilité	Constitution	Coordination
12	13	10

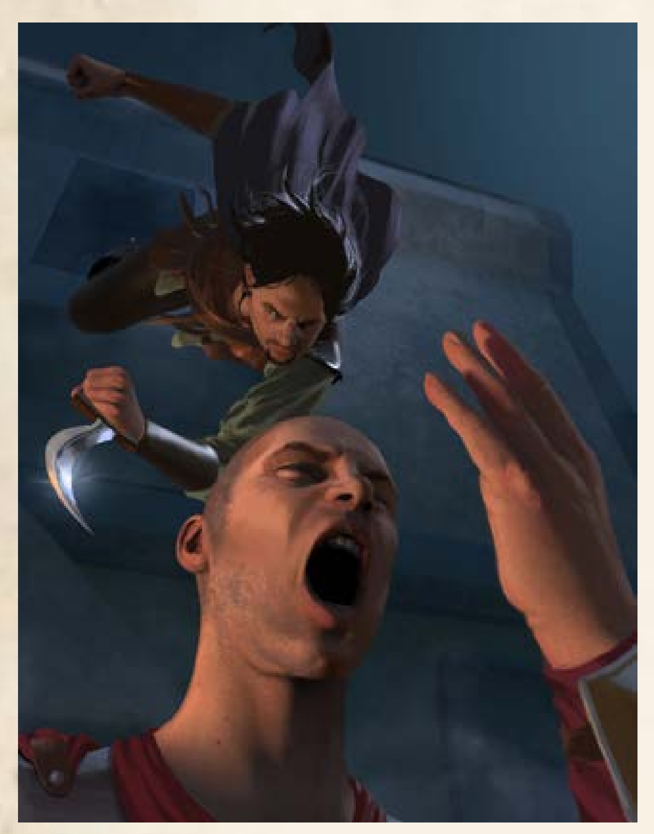
DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	3	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 16, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 3 (plaque rivetée, bras et jambe droits uniquement), Courage 3

LÉANDRE LE COLOSSE



Le Colosse est très réputé dans les bas-fonds de Tarantia. Malandrin talentueux et plein d'astuce, Léandre s'est forgé un nom et une existence pas la ruse et la violence, faisant de lui un homme qu'il vaut mieux avoir dans son camp, comme il le dit lui-même.

Chaque aspect clinquant de la vie en Aquilonie a sa part d'ombre, poursuit-il, et ce serait mal élevé que de ne pas répondre à cet appel. L'ombre du Colosse est immense, ce qu'il trouve d'autant plus amusant qu'il est minuscule. Ses origines expliquent qu'il soit habile négociateur. Autrefois fils aîné d'une maison noble et opulente de la fertile Aquilonie, il s'est vu dérober son avenir et ses rêves par un père craintif. Craignant que le déshonneur s'abatte sur la famille s'il envoyait ce fils rabougri combattre au nom du roi, mais aussi que cette tare physique déteigne sur les futures générations, le père de Léandre lui refusa les honneurs dus à l'aîné, l'envoyant étudier et nommant l'un de ses cinq cadets héritier du titre.

Se sentant doublement trahi, Léandre enragea à l'idée de passer tout sa vie à compulser des livres poussiéreux entre quatre murs. Aussi tourna-t-il le dos au domaine familial, renonçant à son nom de famille et préférant choisir sa propre destinée.

La jeunesse dorée de châtelain l'avait mal préparé à la vie des rues. Et pourtant, malgré le froid, la faim et l'incertitude, Léandre tint bon. Son cap était tracé : le vrai pouvoir, à Tarantia, était aux mains des voyous les plus madrés. La taille importait peu, seul comptait de se trouver des précepteurs d'un autre genre.

Léandre apprit. À la dure. Des années de luttes acharnées au quotidien ont fait de lui un homme redoutable, sachant miser sur ses points forts et les faiblesses de l'adversaire. Rebaptisé le Colosse, il s'est constitué tout un réseau de voleurs, de gros bras et d'espions. Il aime faire la basse besogne lui-même… et il se murmure qu'il est fort peu de choses hors de sa portée.

Ceux qui l'ont vu combattre se portent garants de son effroyable efficacité. Il se sert à merveille de sa petite taille, attirant l'ennemi en terrain exigu où il est seul à se mouvoir avec aisance. Vif d'esprit comme de corps, Léandre s'est taillé un royaume à partir de rien.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	10	10	10

Agilité	Constitution	Coordination
11	8	8

ATTAQUES

- **Épée courte (ML) :** Allonge 1, 7 , 2M, 1M, Arme de parade
- **Massue (ML) :** Allonge 2, 8 , 2M, Mise à terre, Étourdissement
- **Coup bas de l'arène (ML) :** Allonge 1, 5 , Non-létal, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Coup bas de l'arène.** Kellen a maintes fois eu la vie sauve en recourant à des méthodes peu orthodoxes dans l'arène. Mis à terre au combat, il peut effectuer cette attaque instantanée tant qu'il est au sol.
- **Démembrement brutal.** Kellen a appris à s'attirer les faveurs du public en faisant un carnage. Une fois par combat, il a le droit d'effectuer gratuitement Teindre le sol en rouge (cf. page 126).

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Même pas mal.** La carrière de Kellen lui a appris à subir sans broncher. Tant qu'il lui reste de la Vigueur, il peut dépenser X points de Fatalité (1 à 5) pour éviter X dégâts, X étant égal aux dégâts qu'il aurait dû subir.

DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	1	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	3
Connaissance	1	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 10, Résolution 12
- **Encaissement :** Armure 1 (cuir), Courage 2

ATTAQUES

- **Dague (ML) :** Allonge 1, 3 , Caché 1, Arme de parade, Jet, Létalité 1
- **Blessure insultante (ML) :** Allonge 1, 2 , Arme improvisée, Non-létal, Étourdissement
- **Regard dur comme l'acier (MN) :** Portée C, 4 mental, Étourdissement
- **Surprise mortelle (MN) :** Portée C, 6 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Tactique d'embuscade.** Identique à la capacité spéciale de Bandit (cf. page 312)
- **Menace implicite.** Expert en manipulation et en extorsion, Léandre peut lancer 1d20 supplémentaire lors de toute action de Menace et relancer tout dont le résultat initial est un échec.
- **Trompe-la-mort.** Léandre a l'art de filer sous la garde des bretteurs chevronnés en mettant à profit sa petite taille. Il peut forcer un personnage à perdre sa Garde au prix d'1 point d'Héroïsme. Face à un adversaire qui a baissé sa garde, Léandre a droit à une attaque Blessure Insultante gratuite sur celui-ci.

DÉPENSES DE FATALITÉ

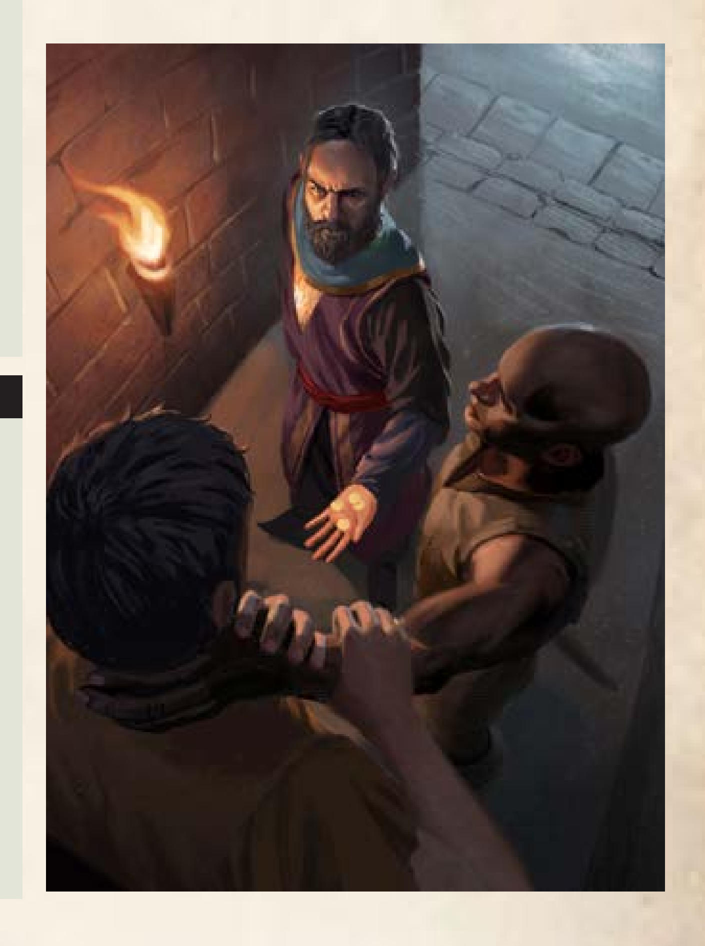
- **Qui voilà !** Une fois par scène, Léandre peut dépenser 1 point de Fatalité pour faire arriver 2 renforts. Ces derniers lui permettent d'utiliser l'attitude Surprise mortelle ci-dessus.
- **Piège malicieux.** Une fois par scène et au prix de 3 points de Fatalité, Léandre peut activer un piège tendu à l'avance. Le plus souvent non létal, un tel piège entrave un personnage pendant 4 tours, soit le temps d'échapper aux filets, câbles tendus et autres embûches conçues pour empêcher qu'il soit capturé. Un personnage peut effectuer un test Commun (D1) d'Observation pour tenter d'échapper à ce piège, chaque point d'Héroïsme le dispensant d'un tour Entravé..

MATTHUS L'ÉLARGISSEUR

Certains affirment que le Némédien doit son surnom au fait d'avoir ouvert en deux un chevalier du Poitain lors d'une escarmouche lorsqu'il était écuyer. D'autres que le sobriquet lui est venu plus tard quand, devenu diplomate, il permit d'élargir les corridors marchands sécurisés entre Nordheim et provinces aquiloniennes.

Quoi qu'il en soit, le surnom lui est resté. L'élargisseur opère en diplomate itinérant dans tous les royaumes hyboriens, apprécié pour ses talents de médiation. Il suffit parfois qu'il apparaisse à un sommet pour qu'une issue soit trouvée. Quand baronnies ou nations sont à deux doigts de la guerre, Matthus est l'homme de la situation.

Troisième fils du noble Auris Aarony, Matthus débuta l'œuvre de sa vie par crainte que son statut fasse de lui le comptable à vie de la famille. Déjà doué à l'oral, il commença par servir d'intermédiaire aux marchands de vin et autres exportateurs de coton. Puis, lassé de remplir les coffres de ses frères, Matthus proposa ses services à d'autres domaines de Némédie avant que son talent s'exporte le long des principales routes commerciales du continent, au nord et au centre. La route commerciale



Aarony tracée jusqu'au Nordheim, il commença à négocier les rançons des prisonniers politiques de la région.

Bien qu'ayant perdu son bras d'épée suite à une piqûre d'insecte infectée et, de ce fait, son titre de chevalier, Matthus fut le premier ambassadeur à se faire accepter de nations auparavant hostiles à cette idée. Il eut tôt fait de négocier des échanges de territoires entre Koth et Ophir, s'imposant même comme juge de paix attaché aux droits des plus démunis de Shadizar.

Après que Tarascus, roi de Némédie, eut cherché à s'attacher les services de Matthus, celui-ci consolida la confiance des souverains étrangers en se déclarant citoyen du monde. Tarascus, froissé, somma Matthus de revenir sur-le-champ faute de quoi il serait jugé pour trahison, mais face à la vive réaction de ses homologues et de ses propres paysans, qui voyaient en Matthus un héros iconoclaste, le souverain annula l'édit et déclara publiquement tout le bien qu'il pensait de Matthus… en allant jusqu'à dire qu'il avait agi sous ses ordres.

Matthus n'est pas dupe. Conscient qu'un retour au manoir familial peut se solder par un emprisonnement discret, ou pire encore, il a ajouté la Némédie à la courte liste de territoires – terres sauvages pictes, Côte Noire, Hyrkanie – qu'il estime trop dangereux.

Ces derniers temps, il n'est pas rare que Matthus rencontre des groupes d'aventuriers dans les pied-à-terre qu'il occupe dans diverses métropoles du continent. D'autres rendez-vous se tiennent sur la route. Les mauvaises langues le soupçonnent de bâtir une armée privée, d'autres d'enquêter tous azimuts sur les sources de magie que recèle le vaste monde : sorciers renégats, tombeaux oubliés, secrets antédiluviens. Nul ne sait au juste ce qu'il manigance et, quand la question lui est posée, Matthus se contente de sourire.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	12	12	11

Agilité	Constitution	Coordination
7	7	7

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	—
Résilience	—	Sens	1
Connaissance	3	Social	4

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 7, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 1 (vêtements), Courage –

ATTAQUES

- **Couteau zhaibar (ML) :** Allonge 2, 4, 1M, Létalité 2

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Rhétorique apaisante.** Si Matthus a l'occasion de parler, il muliplie les paroles apaisantes, savant mélange d'appels au calme et au bon sens. Hors combat, Matthus bénéficie d'1d20 supplémentaire lors de tout test de compétence visant à faire aboutir une négociation ou une médiation entre deux parties.
- **Réseau de contacts.** Matthus possède tout un réseau de contacts commerciaux et, plus récemment, criminels, qui lui fournissent un flux constant d'informations. Une fois par scène, Matthus bénéficie de 2 points bonus d'Héroïsme utilisables lors des tests de Culture relatifs aux événements en cours.

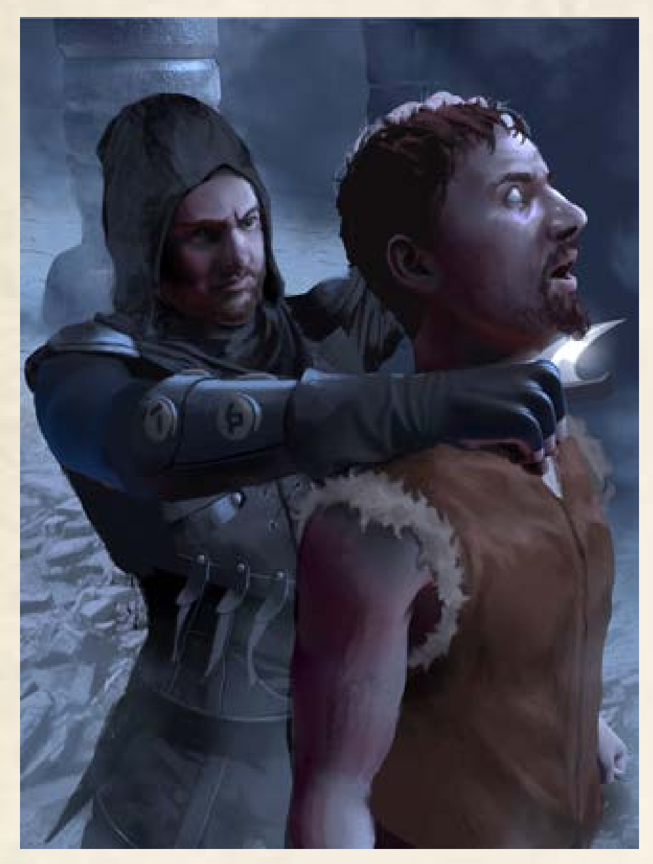
DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Nos intérêts, pas les vôtres.** Au prix de 2 points de Fatalité, Matthus peut tenter de convaincre un auditeur d'agir contre ses intérêts directs à la condition de réussir un test Simple (D0) du domaine Social : pas sauter d'un pont, plutôt lui donner de l'argent ou le mot de passe d'accès à une salle secrète. Le personnage opposé peut résister à condition de réussir un test Exigeant (D3) de Discipline.
- **Un seul bras suffit.** En dépensant 1 point de Fatalité, Matthus peut abaisser la difficulté d'un cran (uniquement) de toutes les actions pénalisées par le fait d'être manchot.

NICOMEDUS

Les braves gens de Khorshemish répètent volontiers que la sorcellerie est affaire qu'il vaut mieux laisser aux dieux, aux prêtres et à Tsotha-lanti. Quand le roi Strabonus commença à tenir conseil avec le mage, on constata la disparition d'un nombre inquiétant d'individus impliqués de près ou de loin dans le trafic d'artéfacts ensorcelés. La rumeur affirme qu'ils furent livrés en pâture au démon que Tsotha-lanti garderait dans les profondeurs de sa Citadelle écarlate.

Parmi la poignée de négociants en objets magiques toujours en activité dans la capitale de Koth, le plus célèbre est un certain Nicomedus. Les aventuriers qui le cherchent



doivent d'abord trouver sa demeure, sise dans une rue du quartier le plus miséreux de Khorshemish. Une rue sans nom, qui ne figure sur aucune carte. Arriver sur le seuil de sa maison ne peut pas se concevoir sans certains contacts.

Nicomedus porte des vêtements amples et sans apprêt, invariablement sombres. Il est rare qu'il s'encombre d'une armure : à tout moment, on peut le charger de suivre une cible, de sauter de toit en toit, d'escalader une tour ou d'infiltrer quelque tombeau poussiéreux. Aussi voyage-t-il léger avec, pour tout viatique, un nécessaire de crochetage et d'escalade pendu à sa ceinture, sous les pans de sa tenue.

En mission, il porte le plus souvent un baudrier de cuir auquel sont pendus des globes qui émettent des lueurs étranges. Des bracelets de cuivre dépoli paraissent tourner autour de ses poignets, tels des serpents.

Ordinairement, Nicomedus compte sur sa discrétion, son astuce et ses leurres magiques pour éviter la confrontation directe. Dans les rares occasions où cette méthode échoue, il combat à l'épée courte, avec les dagues jumelles glissées dans ses bottes ou en lançant des bouteilles de feu magique sur ses adversaires.

Nicomedus vénère Anu plutôt que Bel. Pas par conviction religieuse : selon lui, le monde est un vaste repaire de voleurs, cambrioleurs, coupe-jarrets et malandrins. Les prières de ces malfrats doivent résonner aux oreilles de Bel à toute heure du jour et de la nuit. Aussi réserve-t-il ses suppliques à Anu, un dieu plus disponible.

Si des aventuriers parviennent à traverser le rideau de secret qui entoure Nicomedus, celui-ci leur fera bon accueil. L'homme est toujours ravi d'examiner une relique, d'avoir des nouvelles fraîches et de compulser des textes anciens. Il voit d'un bon œil toutes les missions qu'on lui propose, surtout quand il s'agit de nuire à Tsotha-lanti. Doté d'une morale élastique, il ne va jamais jusqu'à trahir la confiance qu'on lui accorde.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	10	6	10

Agilité	Constitution	Coordination
13	7	11

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	—	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	1
Connaissance	4	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 10, Résolution 13
- **Encaissement :** Armure 1 (vêtements), Courage 3

ATTAQUES

- **Épée courte (ML) :** Allonge 1, 4, 1M, Arme de parade
- **Dague (ML) :** Allonge 1, 3, Caché 1, Arme de parade, Jet, Létalité 1
- **Globes de mage (D) :** Portée C, 5, Zone, Redoutable, Incendiaire 4
- **Frappe du serpent (D) :** Portée C, 3, Redoutable, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Amateur.** Identique au talent page 58.
- **Heureuse superstition.** Identique au talent page 65.
- **Intuition surnaturelle.** Nicomedus a le chic pour percer la nature des textes et objets mystiques. À condition de consacrer 6 heures à l'examen d'un objet dans sa bibliothèque et à l'aide de ses babioles de déchiffrage, il peut deviner et déverrouiller les propriétés de presque tous ces objets. Le succès est partiel, complet, erroné ou juste à la discrétion du maître du jeu. Nicomedus ne divulguera pas toujours ce qu'il a appris aux personnages intéressés pour des raisons qui lui sont propres.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Agilité arcanique.** Nicomedus connaît beaucoup plus de pouvoirs magiques et capacités que celles qu'il pratique lui-même. Ses réflexes se ressentent de ce savoir prodigieux. Lorsqu'il combat un sorcier ou une créature d'un autre monde, il peut, au prix d'1 point de Fatalité, ajouter l'effet d'1 point de Fortune à toute Réaction qu'il entreprend.
- **Gardiens serpentins.** Deux petits serpents sont sous hypnose de façon à avoir l'air de simples bracelets. Au prix de 2 points de Fatalité et d'une action mineure, Nicomedus éveille ces serpents puis les lance sur un ennemi. L'attaque elle-même est une action standard. Si elle touche, reportez-vous à Frappe du serpent page précédente. Les serpents comptent ensuite comme deux serpents venimeux (cf. page 330), qui attaquent normalement et débutent leur round derrière la Garde d'un adversaire.

OCCUDAÏ LE BAHADUR

Fils de chef hyrkanien, Occudaï est rapidement devenu l'un des enfants les plus prometteurs de sa tribu, promis à reprendre le flambeau paternel. Conformément à la coutume, il fut mis en selle avant de savoir marcher, passant plus de temps à cheval qu'à pied ou à dormir.

Nomades des steppes, sa tribu sillonnait l'immensité de l'Hyrkanie, une terre peu peuplée où les conflits sont aussi rares que les ennemis potentiels. Les guerriers de son village étaient pour l'essentiel des archers montés de première force. Ils pratiquaient aussi le maniement du sabre, du couteau et de la lance, passant de longues heures à s'entraîner les uns contre les autres. Occudaï fut à maintes reprises déclaré champion de ces joutes.

Le pouvoir grandissant de Turan vit diminuer comme peau de chagrin le territoire des tribus des steppes. Les conflits entre Hyrkaniens s'intensifièrent, sans oublier les tensions avec Khitaï et même les esclavagistes venus de lointaine Hyperborée en quête de marchandise exotique pour les marchés de l'ouest. Le village d'Occudaï fut un jour attaqué par un fort parti de cavaliers lourds hyrkaniens, rompus aux tactiques turaniennes. L'assaillant surclassa des défenseurs plus mobiles mais en armure légère. La tribu survécut au prix de pertes effroyables et dut se replier sur des terres plus arides.

L'événement marqua le début d'une série d'accrochages où, très souvent, les tribus isolées subissaient la loi de hordes de plus en plus puissantes. Pire encore, les tribus restantes commencèrent à s'entredéchirer faute d'espace vital. Occudaï, devenu le meilleur guerrier de sa tribu, était désormais un combattant endurci, réputé dans les steppes.

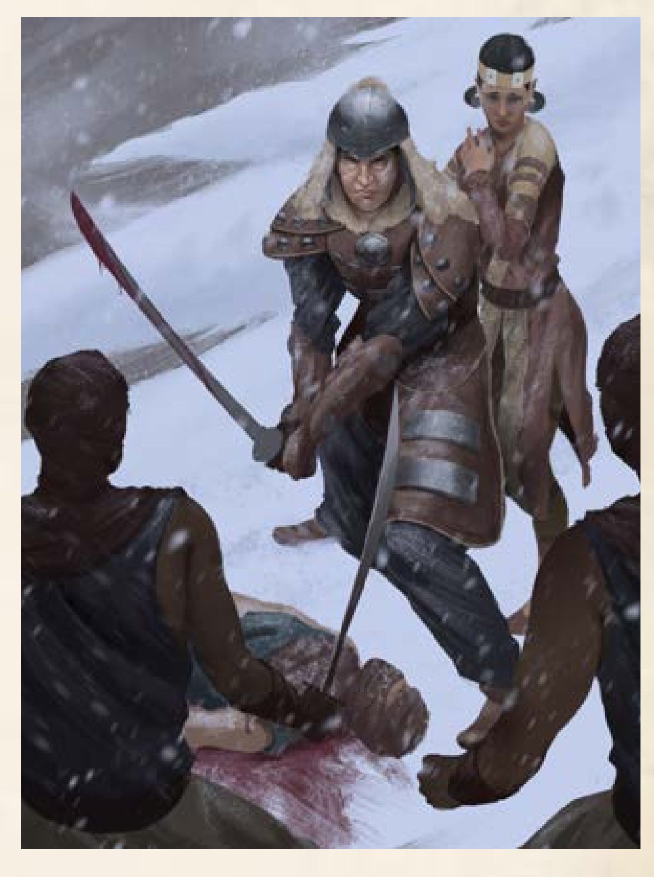
Enhardi par un raid sur Khitaï, Occudaï choisit de mener la vie de mercenaire. Il chevaucha jusqu'à Turan où il prospéra en tant que protecteur de caravanes. Les années passèrent, il était désormais connu des marchands comme des brigands. Cela lui valut l'attention des potentats locaux qui le firent venir à la cour et l'engagèrent dans l'armée. Il y fit une carrière brillante, finissant par gagner ses galons de "Bahadur", plus haute distinction honorifique.

Croisé par les héros, Occudaï défend les intérêts de Turan, que ce soit sur le champ de bataille ou en tant qu'émissaire. Son rang ne l'empêche pas de combattre avec la troupe, en digne héritier des traditions martiales de la cavalerie hyrkanienne comme turanienne.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	10	9

Agilité	Constitution	Coordination
10	9	12



DOMAINES D'EXPERTISE			
Combat	4	Mouvement	2
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	1	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 2 (brigandine), Courage 2

ATTAQUES

- **Tulwar (ML) :** Allonge 2, 5, Déséquilibré, Cavalerie 1, Arme de parade
- **Arc de cavalerie hyrkanien (D) :** Portée C, 3, 2M, Volée
- **Réputation de guerrier (MN) :** Portée C, 6 mental, Zone

CAPACITÉS SPÉCIALES

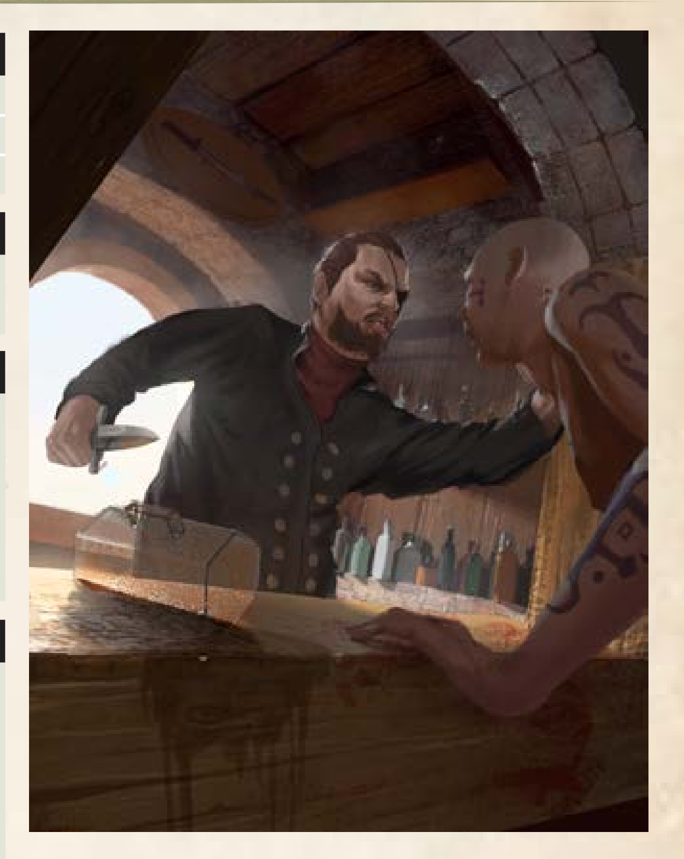
- **Fils des steppes.** Tant qu'il se trouve dans un environnement de steppes, Occudaï peut réduire d'un cran la difficulté de tous les tests relatifs aux Sens ou à la Résilience.
- **L'arc et la monture**. cf. page 15.
- **Guerrier.** Occudaï peut relancer 2 chaque fois qu'il frappe avec une arme mais doit accepter le nouveau résultat obtenu.
- **Œil de lynx.** Identique au talent page 78.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Ample renommée.** Au fil de sa carrière, la renommée d'Occudaï s'est répandue chez les soldats, caravaniers, marchands et bandits. Il peut dépenser de la Fatalité pour tenter de démoraliser ses adversaires à raison d'1 point par cible. Toutes les cibles affectées voient la difficulté des tests de Société ou de Mental effectués contre Occudaï augmenter d'un cran jusqu'à la fin de la scène.
- **Je suis Occudaï le Bahadur.** Occudaï peut dépenser 3 points de Fatalité pour annoncer qui il est au début d'un combat. S'il fait ainsi, il acquiert Peur 1. Ceci n'est pas inclus dans sa Réputation ; la capacité Guerrier ci-dessus augmente alors d'1.

RORC

Propriétaire de La Sirène, l'une des tavernes les plus mal famées des îles Baracha, Rorc règne sur son antre de débauche avec une poigne de fer. Sa présence imposante, il la doit à des décennies de vie en mer en tant que moussaillon, capitaine et pirate à l'occasion. Si sa silhouette montre quelques signes de déclin, notamment au niveau de la taille, Rorc n'a rien perdu de sa force. Sous son timbre posé affleure un tempérament volcanique qui n'échappera pas aux individus avertis. Les idiots, quant à eux, pourraient vite regretter de ne rien avoir vu venir.



Son premier poste fut à bord d'une galère d'Argos. Jeune, sans le sou et le visage barré par un pansement couvrant la perte récente de son œil gauche, Rorc fit la preuve d'un vrai talent de navigateur apte à lire les cartes et à tracer des itinéraires qui bluffaient jusqu'aux vieux loups de mer. L'élocution et la culture générale du jeune homme trahissaient une éducation supérieure. Rorc évoqua une fois son passé : il aurait étudié l'astronomie dans un lycée de Némédie mais aussi appris la cartographie, la musique d'orchestre, les mécanismes des marées et des courants. Plutôt versé, lors des premières semaines, sur le savoir livresque que sur l'expérience de terrain, il sut vite s'adapter et devint un excellent navigateur. On parla à son sujet d'une rivalité, peut-être meurtrière, ou d'un duel au cours duquel il aurait perdu son œil gauche, mais Rorc n'en dit jamais rien.

Arrivé à Tortage, Rorc quitta le navire d'Argos et s'engagea sur un vaisseau pirate, La Vengeance. Devenu capitaine à la suite d'un concours de circonstances, il reconstitua un équipage digne de ce nom et se tailla une solide réputation d'écumeur des mers au sud des Baracha.

Pillant à loisir les navires marchands qui battaient pavillon de Stygie ou de Zingara, il s'aventura jusqu'aux abords de Shem ou du territoire picte.

Puis il fit voile un beau jour vers Tortage et légua les commandes de La Vengeance à son premier matelot. Sans explication. Les frères de la côte crurent qu'il avait perdu ses nerfs, peut-être en croisant quelque spectre revanchard.

Quoi qu'il en soit, La Sirène ouvrit peu de temps après dans le port de Tortage et connut un succès retentissant. La taverne est connue pour ses fêtes mémorables, la qualité de ses putains et les affaires illicites qui se concluent dans ses entrailles, un espace surnommé "le nid de vipères" par les malandrins qui s'y croisent.

Pour intimidant qu'il apparaisse, Rorc est d'une aimable compagnie avec les clients comme les prostituées qu'il croise dans son établissement ou dans les rues de Tortage. Le reste du temps, on peut le voir broyant du noir, l'œil droit rivé sur les flots depuis le balcon qui surplombe l'entrée de La Sirène.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	8	10	12

Agilité	Constitution	Coordination
10	11	7

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	1	Mouvement	1
Résilience	2	Sens	1
Connaissance	2	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 13, Résolution 14
- **Encaissement :** Armure 1 (vêtements matelassés), Courage 2

ATTAQUES

- **Coutelas (ML) :** Allonge 2, 6 , Déséquilibré, Cruel 1
- **Chope lancée (D) :** Portée C, 2 , 1M, Arme improvisée, Étourdissement
- **"Dehoooors !" (MN) :** Portée C, 4 mental, Étourdissement



CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Capitaine.** Rorc possède les capacités d'un Capitaine pirate (cf. page 319), La Sirène comptant comme son navire dans ce cadre.
- **À la rescousse, moussaillons !** À tout moment, La Sirène est occupée par au moins douze marins amis de Rorc ou lui devant de l'argent. Cette meute protège l'établissement… mais pas jusqu'à la mort. Les PJ qui font du grabuge à La Sirène découvrent vite que tout test visant à interagir avec les marins de Tortage est rendu plus difficile d'un cran, voire de deux s'il y a un mort, et coûte deux fois plus cher.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **J'ai des amis partout.** Au prix de 2 points de Fatalité, Rorc peut retrouver n'importe qui à Tortage. L'entreprise prend un jour ou deux et ne se retourne jamais contre lui. Ses méthodes sont cependant bruyantes, il existe une chance que le gibier apprenne que Rorc est après lui.
- **Habitué des rixes.** Rorc, s'il dépense 2 points de Fatalité alors qu'il combat à La Sirène, bénéficie d'un couvert d'encaissement de 4 .
- **Pour couvrir les dégâts.** Si Rorc réussit une Parade puis dépense 1 point de Fatalité, il déleste un adversaire d'une arme à une main ou déséquilibrée. Quand le désarmement a lieu, il coupe la bourse de sa victime qui perd 1 Or dans l'opération.

SIOBHAN

Les Cimmériens se remémorent la bataille de Venarium avec une fierté teintée d'amertume. C'est là que les Aquiloniens virent se fracasser leurs rêves d'empire, là que les tribus barbares unifiées vengèrent la destruction des villages et le meurtre des leurs aux confins méridionaux de la Cimmérie. Là qu'un gamin de quinze printemps nommé Conan aida à repousser l'envahisseur au côté de ses frères d'armes. Là encore que les morts – hommes, femmes, enfants – furent brûlés dans les ruines de ce fort frontalier.

La vie naquit pourtant au milieu de toute cette dévastation. Caireann était venue faire son devoir avec les guerriers de sa tribu en dépit d'une grossesse avancée. Elle pansa les plaies des combattants fourbus et hagards à mesure qu'ils revenaient au bivouac. Puis, quand vint la nuit sur ce paysage de désolation, les accoucheuses entrèrent en scène.

Siobhan naquit au petit matin. Sa venue au monde fut considérée comme un heureux présage, un baume réparateur des pertes effroyables de la veille. Beaucoup de guerriers

d'autres tribus vinrent admirer le nouveau-né avant de repartir pour leurs terres ancestrales. Personne ne sut qui était le père ; Caireann refusa d'en parler. On évoqua l'idée d'un Æsir aux cheveux d'or mais ce fut tout.

Siobhan elle-même n'en sut jamais rien. Tout au plus entendit-elle sa mère affirmer de temps à autre qu'elle ressemblait à ce père inconnu. Arrivée à l'âge adulte, Siobhan était d'évidence une sang-mêlé : on discernait une trace de jaune dans ses grands yeux bleu-vert, ses pommettes étaient hautes, une chevelure noir corbeau encadrait un joli visage.

Ceux de sa tribu firent peu de cas de son apparence et l'acceptèrent telle qu'elle était. Le forgeron du village veilla sur la mère et la fille. Il traita Siobhan comme sa propre fille. La jeune femme, pour sa part, en vint à constater que c'était elle qui rêvait d'ailleurs.

Ses pensées erraient sans cesse au-delà de la Cimmérie. Les parties de chasse la conduisirent à pousser toujours plus loin. Elle disparaissait des jours durant pour revenir lestée de gibier. Alors qu'elle était encore très jeune, elle revint accompagnée d'un louveteau abandonné dont elle prit soin. Cela ne surprit personne : la gamine avait toujours été l'amie des animaux, plus à l'aise auprès des chevaux, chiens, cochons et chèvres qu'auprès des humains. “Siobhan la sauvage” devint son surnom affectueux.

Toutes les femmes cimmériennes apprennent à se battre comme à s'occuper du foyer. Siobhan, excellente guerrière, passait de longues heures à s'entraîner tous azimuts. Aussi son forgeron de père adoptif lui fabriqua-t-il une épée de qualité supérieure. Sa nouvelle épée au côté, un arc de chasse dans le dos et son loup trottant derrière elle, Siobhan est depuis peu partie à l'aventure pour ne jamais revenir.

Il est possible de la croiser en lisière de la Cimmérie. Déterminée à ne pas rebrousser chemin, Siobhan accompagnera volontiers un groupe faisant route vers le nord. On peut aussi envisager de la rencontrer loin de ses terres d'origine, par exemple au plus profond d'un bois, à moins que les héros repèrent de loin cette belle guerrière flanquée d'un loup gris sur le marché de quelque ville portuaire. Approchée, Siobhan pourrait être tentée si on lui parle d'un projet d'aventure.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	9	9	9

Agilité	Constitution	Coordination
11	8	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	1
Résilience	3	Sens	2
Connaissance	—	Social	—

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 12
- **Encaissement :** Armure 2 (brigandine de cuir), Courage 3

ATTAQUES

- **Épée (ML) :** Allonge 2, 4 , 1M, Arme de parade
- **Arc long (D) :** Portée M, 7 , 2M, Perforant 1, Volée

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Empathie animale.** Proche des animaux sauvages comme domestiques, Siobhan sait anticiper leurs actions. En combat ou autre face à un animal naturel, elle peut ajouter 1d20 supplémentaire à ses tests et augmente d'un cran la difficulté des tests que les animaux effectuent contre elle.
- **Compagnon loup.** Siobhan est accompagnée d'un Loup (cf. page 333). Cet animal est considéré comme un Compagnon fidèle.
- **Femme des bois.** En forêt, Siobhan excelle à se mettre à l'abri et possède toujours 2 de Couvert. En outre, elle gagne 1 point d'Héroïsme bonus chaque fois qu'elle traverse un terrain difficile en forêt.



DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Garder le cap.** Bien qu'ayant passé le plus clair de sa vie d'adulte loin de la Cimmérie, Siobhan sait à coup sûr s'orienter pour y retourner. Au prix d'1 point de Fatalité et de 6 heures, elle retrouve la direction de la Cimmérie quelle que soit sa position actuelle ou les conditions climatiques.

TEÓFILO DE ZAMORA

Fils illégitime d'un riche marchand zamorien et d'une jolie danseuse de son harem, Teófilo naquit esclave. Chargé de menus travaux dans la demeure paternelle de Shadizar, il fit si forte impression au marchand que celui-ci confia de plus en plus de responsabilités à l'intelligent rejeton qui, initié par sa mère au culte du Dieu Serpent, apprit parallèlement l'art des poisons et maints secrets plus obscurs encore. À l'insu de son père, le jeune Teófilo exerça bientôt un contrôle total sur le négoce familial. Quand son père lui fit "l'honneur" de le reconnaître et d'en faire son héritier officiel, Teófilo le remercia en le sacrifiant à son dieu démoniaque, signant le premier meurtre d'une très longue série.

Fervent disciple du Dieu Serpent, Teófilo quitta Shadizar pour vivre sa foi mais fut rejeté par la secte. Il se retrouva à Arenjun, une ville où il avait monté un négoce lucratif d'épices et autres marchandises rares, point central d'un vaste réseau de contacts à travers tout le pays. Sa brillante réussite n'empêcha pas les voleurs et jusqu'à ses collègues marchands de s'en méfier pour d'obscures raisons. Le négoce, en vérité, n'était qu'une façade pour Teófilo, passionné par les araignées et leur dieu. Ses agents lui procurent des spécimens rares avec lesquels il mène des rituels blasphématoires : à force d'en dévorer et de s'inoculer leur venin, Teófilo devient peu à peu un monstrueux hybride, mi-homme, mi-araignée.



Exclu du clergé du Dieu Araignée, Teófilo n'en est pas moins un fanatique qui cherche à répandre le culte de sa divinité dans le plus grand secret aux quatre coins des royaumes hyboriens, jusqu'au jour glorieux où les enfants du Dieu Araignée domineront le monde. Il n'y aura plus de place pour ceux qui l'ont rejeté : Teófilo rumine sa vengeance, il s'est juré d'anéantir les prêtres qui n'ont pas voulu de lui dans leurs rangs.

Monstre à visage humain, Teófilo n'en nourrit pas moins une passion très humaine pour l'art érotique dans sa quête d'un tableau à l'effigie de sa mère, exécuté autrefois par un artiste de Shadizar avant qu'elle tombe sous la coupe paternelle. Il souhaite lui restituer ce tableau en fils dévoué.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	9	10	12

Agilité	Constitution	Coordination
10	8	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	2
Connaissance	2	Social	1

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 15
- **Encaissement :** Armure –, Courage 3

ATTAQUES

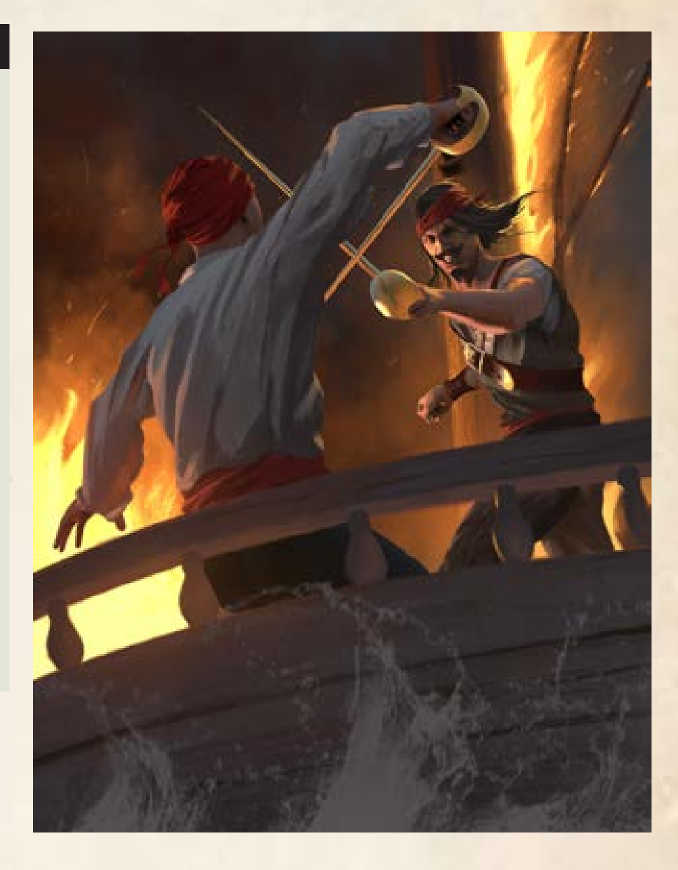
- **Dague enduite de venin (ML) :** Allonge 1, 3 , 1M, Caché 1, Arme de parade, Jet, Létalité 1, Persistant 2
- **Corruption de l'Araignée (MN) :** Teófilo révèle des Qualités physiques de mutant mi-homme, mi-araignée. Effet terrifiant garanti. Portée C, 5 mental, Étourdissement, Cruel 1

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Sorcellerie de l'Araignée.** Teófilo tient quelques sorts de sa mère, une disciple du Dieu Araignée, dont Communion avec la nature, Forme animale (araignée géante) et Vent malfaisant.
- **Résistant au poison.** Venin d'araignée uniquement.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Appel des arachnides.** En combinant sorcellerie et tour de passe-passe, Teófilo peut dépenser 3 points de Fatalité pour faire surgir des araignées de ses mains, de sa bouche ou même d'une plaie béante. Ces créatures reprennent l'essaim de vermine décrit en page 332 avec, en plus, la qualité Peur 1.
- **Hybride d'araignée.** Teófilo peut dépenser de la Fatalité pour exhiber des Qualités d'araignée, comme yeux multiples pour 1 point ou sécrétion de venin pour 2 points. Cela lui permet d'utiliser l'attitude Corruption de l'araignée ci-dessus.
- **Cocon.** Au prix de 5 points de Fatalité, Teófilo invoque une armée d'araignées chargées d'entraver un adversaire dans leur toile. Cela a pour effet d'invoquer 5 essaims de vermine (cf. page 332) avec les Qualités Non-létal et Étreinte. Ces essaims attaquent immédiatement et peuvent relancer tout dont le résultat initial n'a pas produit d'Effet.



TOISON-NOIRE LE DÉMON PIRATE

Craint par tous ceux qui naviguent sur l'océan Occidental, le capitaine Toison-noire est considéré comme un esprit démoniaque travesti en humain qui écumerait les mers de toute éternité, génération après génération. Son vaisseau amiral décati, le Souffle mortel, serait un bateau fantôme à l'équipage spectral, tout comme les onze autres bâtiments de sa flotte. Toison-noire est synonyme de terreur. L'apparition de son escadre impie sur la ligne d'horizon est une promesse de mort certaine… ou pire encore.

Telle est la légende.

En vérité, Toison-noire est un pirate redoutable – mais néanmoins mortel – nommé Korva, ce que fort peu de gens savent. Si le navire amiral de sa flotte est bien le Souffle mortel, les douze bâtiments robustes ont tous la coque peinte en gris et des voiles tout aussi ternes, de façon à donner l'illusion qu'ils naviguent depuis des lustres. Korva les remplace au gré des besoins, vaisseau amiral compris.

Victime d'une malédiction voici plusieurs générations, l'homme baptisé Toison-noire ne ressent ni les effets de l'âge ni ceux de la faim, de la soif ou des maladies. Il peut toutefois être blessé. Conscient d'être mortel, il a pris soin de dissimuler sa vraie nature en se faisant passer pour un spectre. La malédiction lui interdit de passer toute une journée à terre, faute de quoi il vieillirait brusquement, aussi arpente-t-il inlassablement le pont de ses navires.

Capitaine pirate jusqu'au bout des ongles, Toison-noire ne se lasse pas d'écumer les mers, obsédé qu'il est par la quête de savoir. Il amasse les connaissances autant que l'or – voire bien plus, en vérité – et utilise ses équipages comme agents de terrain. Ils lui rapportent livres d'histoire, cartes récentes ou d'époque, nouvelles susceptibles de piquer son intérêt.

Lent à se mettre en colère, Toison-noire est un homme méthodique, souvent d'humeur joviale, toujours fidèle à la parole donnée. Stratège et tacticien hors pair, il enrichit ses subalternes et les traite si bien qu'ils lui sont d'une loyauté sans faille. Ses bases arrières sont situées sur de petites îles inconnues de tous ou presque, sur lesquelles il retape son escadre au gré des besoins. Une armada grise déjà très reconnaissable avec, pour pavillon, un doigt noir barrant des lèvres noires, le tout sur fond blanc.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
10	9	11	11

Agilité	Constitution	Coordination
9	8	8

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	2
Résilience	3	Sens	3
Connaissance	2	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 11, Résolution 14
- **Encaissement :** Armure 1 (vêtements épais), Courage 3

ATTAQUES

- **Coutelas (ML) :** Allonge 2, 4 , Déséquilibré, Cruel 1
- **Réputation terrifiante (MN) :** Portée C, 5 mental, Zone

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Pirate.** Quiconque possède le Domain d'Expertise Navigation de rang 1 ou supérieur est affecté comme si Toison-noire possédait Peur 1.
- **Fiancé de la mer.** Toison-noire possède tous les Talents de l'arbre Navigation. Avant de recourir à un Talent nécessitant une dépense de Fatalité, il peut lancer 1 . S'il obtient un Effet, la dépense de Fatalité est réduite de 1.
- **Non-vivant**

DÉPENSE DE FATALITÉ

- **Rumeurs et légendes marines.** Quand il dépense de la Fatalité afin d'obtenir des dés supplémentaires lors d'un test de Connaissance relatif à la mer, Toison-noire peut bénéficier des effets d'un point de Fortune en dépensant à la place un point de Fatalité. S'il utilise cette capacité plus d'un fois pour un même sujet, chaque utilisation supplémentaire occasionne une Complication en plus de celle relative au point de Fortune.
- **Malédiction d'immortalité.** Tant qu'il est en mer, Toison-noire peut dépenser 2 points de Fatalité pour récupérer toute sa Vigueur. Sur terre, en revanche, l'âge le rattrape : victime d'insomnie, il y cumule chaque jour 2 points de Fatigue. Cette Fatigue persiste tant qu'il n'a pas passé une semaine complète en mer.

TRENT

L'audacieux et redoutable capitaine de la Vengeance de Célia, Trent, est un homme à craindre et à admirer tout à la fois. Par sa silhouette, déjà : tenue bleu vif et argent, chevelure rousse, yeux verts à l'éclat menaçant. Son penchant pour les habits et les bijoux voyants, s'il est classique chez les pirates, a ici une raison d'être plus sinistre. Emblème de son succès, l'accoutrement a surtout pour objectif d'inciter l'adversaire à le sous-estimer… et à s'approcher trop près.



Trent est un bretteur de premier plan. S'il manie ouvertement le coutelas et le couteau, au premier signe d'inattention, on se retrouve criblé d'autres lames surgies de nulle part. Habile au corps-à-corps, Trent n'orchestre pas les abordages depuis l'arrière, comme beaucoup de ses homologues, mais en première ligne de l'équipage de la Vengeance de Célia.

Trent vit dangereusement par choix délibéré. Il s'est taillé une place au soleil par lui-même ; sa récompense, c'est d'avoir vécu tout ce temps. Né au large du territoire picte, une région dangereuse où son père trouva la mort et où sa mère finit brisée, il trouva normal d'y poursuivre son existence en tentant d'asseoir son emprise sur ces eaux turbulentes tout en vengeant les siens.

Ceux qui chercheraient à l'en empêcher remarqueront sa science de l'anatomie des bateaux, ce qui suggère qu'en son jeune temps, le redoutable Trent a dû bénéficier d'une bonne éducation, peut-être au sein d'une guilde de marchands. Les opportunités d'en discuter avec l'intéressé sont rares ; tout au plus à l'occasion d'une trêve face à quelque ennemi commun.

Le capitaine Trent change d'alliés au gré des besoins et des circonstances… mais pas d'adversaire. Sa cible unique, raid après raid : la côte picte et ses ennemis jurés, qu'il prend grand plaisir à terroriser.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
9	9	11	8

Agilité	Constitution	Coordination
10	8	11

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	2
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	2	Social	3

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 9, Résolution 9
- **Encaissement :** Armure 1 (cuir), Courage 1

ATTAQUES

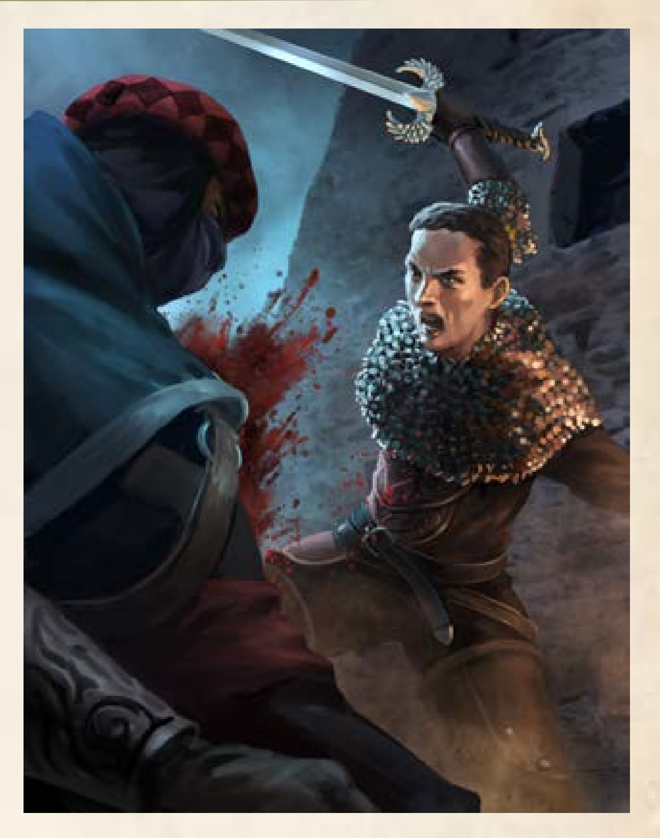
- **Coutelas (ML) :** Allonge 2, 4 , Déséquilibré, Cruel 1
- **Couteau (ML) :** Allonge 1, 3 , Caché 1, Ame improvisée, Létalité 1
- **Fioriture théâtrale (MN) :** Portée C, 4 mental, Étourdissement

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Force de la mer.** Identique à la capacité spéciale de Pirate, page 319.
- **Action d'abordage.** Identique à la capacité spéciale de Pirate, page 319.
- **Mon navire est mon château.** Identique à la capacité spéciale de Capitaine pirate, page 319.

DÉPENSE DE FATALITÉ

- **Réputation effrayante.** Identique à la capacité spéciale de Capitaine pirate, page 319.
- **Lame vengeresse.** Une fois par combat, si Trent inflige un traumatisme avec sa Fioriture théâtrale, il peut dépenser 1 point de Fatalité afin d'infliger automatiquement une Blessure, son couteau mettant dans le mille. Aucun jet d'attaque n'est nécessairepour cette attaque au couteau.
- **Mort aux Pictes.** Face à un adversaire picte, Trent dépense le plus de Fatalité possible, soit 3 points en général, afin d'ajouter des d20 à son jet d'attaque. Chaque point ainsi dépensé dans le cadre d'une attaque contre un Picte se solde par un +1 aux dégâts en plus du +1d20 standard.



YASHEN-TIN

Les Stygiens ne sont pas réputés pour leurs actes de compassion. Plus d'un esclave s'est noyé ou jeté du haut d'une falaise par crainte de finir aux mains de ce peuple cruel. Pour maints érudits de l'Âge hyborien, il est admis que faire acte de bonté sans rien attendre en retour est une idée étrangère aux sujets de ce royaume du désert.

Tout porte cependant à croire que Kutamun, prince en disgrâce, a fait le bien de sa propre initiative. C'était il y a des années : Kutamun apparut un jour à sa cour avec, dans les bras, un enfant étranger. Il annonça à ceux qui lui étaient restés fidèles que ce garçon à la peau claire était son fils adoptif à compter de ce jour.

Tous s'interrogèrent. À quel jeu jouait le prince ? Pourquoi ne pas engendrer son propre fils ? D'où venait ce mioche ? Sans ressemblance aucune avec Kutamun, il n'était d'évidence pas un fils naturel. Pourquoi, alors, ne pas avoir adopté un orphelin stygien ? On murmura dans son dos sans oser désobéir au prince.

L'enfant fut nommé Yashen-Tin. Il grandit en exil, mais un exil doré : des précepteurs lui enseignèrent les sciences, l'histoire, ainsi que plusieurs langues. Les maîtres d'armes lui apprirent à se battre. Quand il fut adulte, Kutamun représenta son fils adoptif à ses sujets. Les langues se délièrent de plus belle, d'autant plus quand on apprit que le prince héritier partait pour une durée incertaine.

On lui fit cadeau d'une excellente armure et d'une épée ancienne, dans la lignée stygienne depuis plus de deux siècles. Le pommeau de cette lame en acier trempé, taillé dans une défense de mammouth, est à l'effigie du blason familial : un phénix aux ailes déployées.

Depuis le départ de Yashen-Tin, Kutamun a interdit que l'on prononce le nom du fils adoptif ; tous les tableaux à son effigie ont été mis sous clef. Le prince reste des heures à la fenêtre et consulte fréquemment les astrologues. Il semble guetter le retour de Yashen-Tin à une heure précise. Les fruits attendus du long voyage aventureux entrepris par son fils restent un mystère.

Si les aventuriers croisent Yashen-Tin, il est probable que ce soit dans l'une ou l'autre grande ville. Ils le trouveront alors faisant profil bas et concentré sur sa mission. Si les héros venaient à le rencontrer aux abords d'une ruine censée receler des trésors magiques, la lueur qui émane du pommeau de son épée a quelque chose d'accueillant.

ATTRIBUTS

Perception	Intelligence	Personnalité	Volonté
8	11	9	10

Agilité	Constitution	Coordination
10	8	10

DOMAINES D'EXPERTISE

Combat	2	Mouvement	1
Résilience	1	Sens	1
Connaissance	2	Social	2

ENDURANCE ET ENCAISSEMENT

- **Endurance :** Vigueur 9, Résolution 11
- **Encaissement :** Armure 2 (brigandine), Courage 1

ATTAQUES

- **Épée ancestrale (ML) :** Allonge 2, 4, 1M, Arme de parade
- **Couteau assorti (ML) :** Allonge 1, 3, 1M, Caché 1, Létalité 1, Incendiaire 1
- **Regard furieux (MN) :** Portée C, 3 mental, Étourdissement
- **Ordre impérieux (MN) :** Portée M, 5 mental, Zone, Cruel 1, Étourdissement (cf. Dépenses de Fatalité, ci-dessous)

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Flammes du phénix.** Yashen-Tin s'est vu enseigner l'art alchimique des mages stygiens. Il sait concocter une huile qui, appliquée sur sa lame et saupoudrée d'une étrange poudre grise, brûle intensément sans endommager l'acier de l'épée. L'artifice ajoute 2 de dégâts aux attaques ainsi que les Qualités Enflammé et Redoutable.

DÉPENSES DE FATALITÉ

- **Ordre impérieux.** Ayant grandi entouré de serviteurs prêts à donner leur vie sur un seul mot de leur maître, Yashen-Tin a appris l'art de beugler un ordre. Moyennant X points de Fatalité, X étant égal au statut social le plus élevé parmi les personnages adverses, il affiche l'attitude Ordre impérieux décrite plus haut.



La bannière au Lion vacille, s'enfonce dans l'horreur des ténèbres ;
Un dragon écarlate frémit et s'anime, porté par les vents du destin.
Dans leurs armures étincelantes les chevaliers gisent ensemble,
Transpercés par les lances meurtrières.
Au plus profond des montagnes hantées des dieux noirs et oubliés s'éveillent.
Des mains mortes tâtonnent dans l'obscurité, les étoiles pâlissent de peur,
Car c'est là l'Heure du dragon, le triomphe de la Peur et de la Nuit.

- L'Heure du dragon


CHIENS DE GUERRE ET SŒURS D'ÉPÉE


BACKERS ULULE

Adrien Constans, leonvogas, Adrien Bontemps, Alexandre Remy, Alexandre Remy alexandre-aesaert1, bobbymccouille, Alexandre Dupouey, alex-219, Alexandre Loywick, Alexandre DEYNES, alexandre-bagur, Alexandre Sporta, xander-4, Artemis Caldin, Alix Michel, Amine Khedimellah, Anthony Quint, superntony, ulule-142, anthony-teixeiradacosta, Antoine Bertulot, antoinedomaniecki, Khazou, Antoine LE JOUBIOUX, malikaristide, arnaud dupriez, Arnaud Lecointre, Arno Lec, Ragabash, Arnaud Underwriter, Arnoldo, shinigamikun, Arnoldo, shinigamikun, Aurélie Dufour, blechingbergaurelien, hisohiso17, axel GOTTELAND, corazza-bastien, Bastien Lapostolle, garion69, veerminar, Benjamin QUENSON, Benoît Meynard, Benoît RONSMANS, trambertrand, Bertrand Lecomte, legendofconan, Boris Bozicek, brad28, docm, Bruce Pinson, Bruno Barbier, Carl MAQUERE, cedwick68, CEDRIC MAO, Cédric Sourzac, cedricnarbutas, cedric-bonnet1, Cédric Tronchet, papyrolf, Cédric Morand, emmanuel-maillot974, Christel RINGUET, kzk-christophe, Christophe Lauret, Christophe DAHURON, Christophe Jacquin, Christophe DAHURON, Krystoff, Azagrym, c-terrenoire, benimilano, bouclette59, Marrazan, Matthieu Cloux, Christophe Conti, Rosco Dum, Damien Legrand, dbtemp, David Maillet, Vyseris, david peyron, DaB, Shait, sebarthuraragorn, bankean_26, David Hervelle, Denis HOAREAU, denisperson, vneyn3p, Denis Pouchain, denis Lambotte, Didier Evangelista, Didier KURTH, Dominique JAMET, beware1610, edouardrossetlanchet, Emmanuel MONTECOT, Emmanuel Torregrosa, Seighnar, parcifal, egoualou, Emmanuel, Emmanuel Carreres, Emmanuel Loison, Monsieur Peegle, ericfessard, Eric Zaun, eric-lamberti, XenoRico, Eric SCHALLER+1, Eric Michielin, vorko, Epuk, Eric Willems, Eric-Olivier PALLU, Fabien PERALTA, Fabien Alimi, funkyboy, fabrice merle remond, Korbo, Fabrice BRADFER, Flavien Fusey, Nasnotnur, Florian Bouvot, Florian Lescene, Florian Grognag, florianetasse, dfrasse, Francis Demers, Franck JULLIE, Franck BEAUQUIER, Franck Garcia, hardbox, gragatai, frederic-foucaut, Frederic Cholet, rychterf, zzharg32, Frédéric Monot, starn666, hermand frédéric, Tuttifred, Frédéric Dauber, Melandrhild, Ulfensdottir, endymyon, gawal, Gaël Imbert-Pellissier, elric5959, gerald-eidelvein-0, Elfe-Noir, Guilhem Arbaret-Fischbach, Guilhem Arbaret-Fischbach, Guillaume Leprévost, Wedge_Talankar, VarG, Guillaume LUGAN, Guillaume CURET, fufuneraire, singha, Guillaume Noguéra, Guillaume Pisani, Wilhelm LeGars, nickdouille, abribus, Henrique Cerdeira, adiadon, marseye, majipoor44, Hugo Schindelman, blazart, Ileana Scharager, iokanaan-goutier, Jacques Dubos, bouchet_jake, Jean Vignaud, Jean Marc Bouleau, Jean Marc Michon, trickbag-dusty, jeanchristophe-roda, bzjeurd, tamerlin, jf-delagneau, gulgutor, Romain Quessada, syanlyn, Alystayr, Jean-Philippe, RazTheOne, jsmaille, Jeremy Renaud, allo_jay, jerome gauthier, actarusflam, zwan, Jerome Duval, jeromechlebo, jedd37, Jimmy Nupryn, Joaquin Fernandez, jo-marvel-jo, Jonathan Bulteau, Julie Claeys, muzardjulien, zuien, rastragale, deff, julienmantat, Julien PASCAL, julienpuga, Julien BOULENGER, justineladir, fedaykin, kbogtob, Kevin Thomas, kornog, joop-2, lecthu, kubalay, Laurent Rillet, Laurent Miny, Laurent WALTZER, Grimbou, Laurent Raboteau, son_of_s, lex-talionis, dupapier, Laurent MENU, Raulnet, Lawrence Girard, Leonard GUERIN, Marty Lionel, Loic Gonidec, Loïc Lavorato, Brakdur, loic-chambrelan, Loïc Lévêque, Louis Cubaynes, Louis Rossignol, THIEBAULT Ludovic, ludo41, Luis Goemaere, Jean Manuel Anjos, markkus96, tycherios, Chuis Pasrassuré, Mathieu LORANGE, Maxence Le Peuch, L. M., Maxime Jarry, Maximilien Bousquet, Mehdi Chebab, Mehdi Sahmi, bouzemam-melik, cybninja, Michael Bonnet, Le barbare, Michel Berthet, Michel Mabille, Mick Hawk, atlach, koriandr, MiK, Mickaël Thielleux, Morgan Lesourd, morgane-dupraz, Nahem Rakkah, Nicolas Richard, barny12, Nicolas Suc, Nicolas Bardakoff, nicolas-misztal, Nicolas Vidil, nicolasgarnaud, Anatole France, NP2, Aldenya Illievna Karmia, nicolas-cheu, Nicolas Dimitroff, Nurthor Le Noir, Olivier ROLLAND, Olivier Dobon, Olivier Bessaha, Olivier CRESPIN, OlivierGuillo, pablohernandez, allen, zegreatpat, patrickdelattre, Paul Str, Paul Bietry, Paul Enguehard, Paul-Etienne Grienenberger, Philippe BRUNELIERE, Philippe Reale, philippe-durosoy, pierrewagon, Pierre Clément, skael22, Pierre Oh, pantoufle167, piemaster, pierre-de-jeso, pierre-petit, jinochi, Envinquent Trim, Quentin Regnier, Quentin Mathot, Quentin Regnier, Quentin Ricard, gudin-randy, Raphaël PENNEC, Crassius, virakocha, rmg-0, snirfuss, Ipal, rip01, thomasdetorquemada10, rob-prod, Romain Leteneur, romain-meyer, Romuald Le Morvan, Sebastien Dilhuit, Sebastien Chionne, Edwyn, seb-wolf, surtr-2, Sébastien MINGUY, s-tolandal, Sébastien FAJAL, Sébastien Ciccia, sebastien-karras, geekfactory94210, stanislaskubik, giliath, Stephane Rocher, stephane-barone, Sarroyan, elzwehr, Stephane Alary, Magister Phamtom, luthersteph, flip, stephane-vedral, Stéphane Lansalot, cepton, khalameety, s-f, Stephane Andre, steve ribere, Sylvain Deback, kikill, koudcid, Sylvestre Picard, Togashi Ogami Ito, capitaine_proton, kryane111, Ramirez, Thierry Grivel, MisterTi, KabPMB, Thomas Gimzer, thms, Thomas FERRIN, loahn, cleophas-monrevel, Thomas Nardoux, Thomas Rosier, cleophas-monrevel, Thomas Nardoux, Thomas Rosier, Thiron, Tim Chaillot, perenoel51, Valentin Ory, Otto le poilu, nightbringer, Vincent Buchalski, Grizby, vincelefou, Vincent Dagorne, vince-dog, HAAKON DANZIG, Vincent BLAZY, Vincent Di Maiolo, vincentbertault, Vincent Elmalih, Vincent PHILIPPOT, rogersmith68, Wilfried Soret, will-vernon, eron, YouyouXR,Xavier COULIN, Esteledan Magiltor, Rouxel Yannick, Yannick Le Poupon, Onigacharaki, Yoann Beguin, Omagouille, yvan-corvez, Mini Harvey 2025, leardhammer, kubalay, Christophe ROSSIGNOL, TERENCE AUBRUN, Florian Lescene, lotard, Ragabash, Lord Musashi, Quentin Bernichon, Wilfried Soret, Tonylelion, vincent furstenberger, Jacques Dubos, Envinquent Trim, erykferrere, Wilhelm LeGars, kshemaka, Khazou, Brakdur, Jeff-Clyde ANDERS, Marrazan, Matthieu Cloux, Monsieur Peegle, thms, f.moulin, Marty Lionel, hardbox, mikka74, vermvince, sebastien hauguel, Nicolas Tisserant, Vincent Briday, jmontaut69, Aristide Gauthier, François-Xavier G., Thalsion, Jean-François Boquillard, pertuisane, attilius, Bruno JUNQUE, Julien Hermitte, Delouche Benoit, houard-nicolas, ulrickwery, Cédric Potin, Stephane TISSERANT, paul-plateau, Franck BOURSIER, spawn76, stephsab1103, stephane-leneve, fred-h, jaimelekiwi, Jérémy GUILBON, Supra Seb, Camille MONGE, Ricofromlyon, monsieurspock, Stéphanie Marty, alabastair, Wilfried Bosson, linarel, Lupin Lechaton, Julien Michel, thanostaz, Damien Collet, ramuncho, Lord Musashi, Stéphane Lebonnois, Olivier Tétaz, ptikipousse, hashasian98, Yann Bombeau, Jih Esse, Treveur, Chaumont Pascal, jeromevorzanger, tiaocp, ambres, Alexis Boileau, Olivier Noël, Vincent JEDAT, Nathanael TERRIEN, flyingwerewolf, Ludovic Louradour, pholtz, couleurpleutre, Julien Aigle, christian gamas, William Ward, Laurent BUATOIS, Benbeckett, Nicolas Bizodon, PHAT-LONG LE HUYNH, karlhetfield, Pierre Henri Sache, Patrick MEYNAUD, sebastien

neyrinck, Christophe ROSSIGNOL, JULIEN TETARD, Tonylelion, benjaminmialot, Mael Bavard, matthieu-louvet, Marc Mercadier, magiclogan44, Etmer_Fachronies, Sébastien Amigues, Jean Bckhmr, yannicklailler, denisbugs, Kévin Guidat, lerkin62, Hugues Pauget, Raziel86, deschamps-ma, Cédric Couarde, Mucmucho, Damien Mouton, David Blondeau, tlgmp, Baphomet, jean suss, Nicolas Cooper, Jan Pesqué, François-Xavier Despoulai,n, Shingen, Perdriolle Dylan, Lionel Gouffaux, David Fenard, Jadden, Alexandre Tonietto, napophil, franck-goudard, jbettini, axel zanoni, Pierre AUBRY, Hervé Bourgade, ROMAIN LECLERCQ, Dann Nicolas, emmanuel-laurent01, ludovide, Antoine Bernard, Samuel Paul, Christophe Billy, Julien Lavillauroy, fustir, Talodd, camlann, ALAIN CAMUS, doogy, Alexandre Brunet, John Kov, Bertrand Gay, Jean Delaite, delcourt-thomas, stephangerard6666, Fabien FARGES, Vincent Zimmermann, Jean-Marie David, Mathias Coderch, Nicolas Barret, thelvyndragon, valbesa, nico6077, Philippe Sallerin, smart234, berolson-0, pantoufle167, zorba-le-grec, thecarny, yannpflores, Jeff-Clyde ANDERS, Skelos, Cyril Rimbaud, sentinelle2639-0, Markov, steve_dwarf, Benjamin Ferroukhi, prophet91, tzagaroth, André Weinberg, saskinet, f. moulin, Emanuel Fernandes, Tom Dall'Agnol, Fabien Declercq, Julien Graf, laurentvidal75, bonnelseb, Bruno Pamiez, Victor Moulin, cepika, lotard, Léo Bianchi, elouan delaunay, Federico, Xavier Chung Minh, Eric Poupardin, Ghislain Morel, Yaztromo, olivier ribon, Nicolas Jacquemard, FERREBOEUF Laurent, Bearl, Pascal Got, Jean-Pierre Duvigneau, Kurohito, cyrilko, Eren Histarion, Arkange Centonze, Patrick Pietschmann, Seluj Ihcnaib, capitaine_nemo, Arnaud David, bakadevil, Jonathan Bourgys, Jean Allainmat, Antoine Lavernhe, divers__, Franck Balitout, Grimgroth Grimgroth, Thomas Garrigues-Mas, VKBat, anthonykerignard, houard-nicolas, Belken, Julien JANSSENS, Nicolas TASIA, Jérôme Verdier, Billy Shure, Didier BAUMONT, de gasquet gilles, Jérémy GUILBON, christophelapassouse, Jack Hawksmoor, Yorwan, Jean-Philippe Labalette, bear-thak, deadplayer, Aymeric Besset, Yan Maniez, Cédric Potin, atocreen, frag027, Mathieu Civita, Léobet Arnaud, godriclepreux, frag027, Mathieu Civita, Léobet Arnaud, godriclepreux, karashan, leup, Marc-André DURAND, Olivier Montenoise, Jeff L, bsu830, Damien MILLET, Nicolas Demange, Arnaud Butel, keerka, karashan, leup, Marc-André DURAND, Olivier Montenoise, Jeff L, bsu830, Damien MILLET, Nicolas Demange, Arnaud Butel, keerka, olpika, ereziel, diogenelecynique636, Renaud Radier, Benjamin Mestrum, SuperDéfi, thangorodrym, Manuel Azzolin, TERENCE AUBRUN, borak, oystercult, Léo Mourlan, ereziel, diogenelecynique636, Renaud Radier, Benjamin Mestrum, SuperDéfi, thangorodrym, Manuel Azzolin, TERENCE AUBRUN, borak, oystercult, Léo Mourlan, Onigacharaki, thomasgachon9, Lionel Moutin, laliane68000, agorajeux, Edouard CARLETTI, Hokuto, Asdorion, Baktov Sugar, Florian BENEDETTO, Guillaume Routier, linokuleluthyen, Julien Gondry, Yohan Odivart, ephan, nbm, Dutch-Nelson, TigrooTattoo, prydein, Valentin Piérart, Vincent DUCROCQ, Frédéric Devosse, Eric Durand, yann-le-souder, David Deguin, Virgile Reibel, jerome bocquet, Erwan Pichard, meddydecarmelide, Elie B. Boulin, Kais, Benoit Vogt, Djarkal, Arnaud VILTART, Matthieu Mhamdi, davidg100, sonny-monier, Paul Le Nouvel, Angor de Redjak, Chris24, Eric Morel+1, Julien Ubeda, J2N, Serge Billarant, aragorn58, jeromechomat, pibole24, Fabien Piette, pibole24, nico Wurtz,Jean-Philippe Scotto Di Rinaldi, Da-Silva Franck, Bertrand Parot, Troll De Jeux.

TESTEURS

Adam Paciorek, Adrian Coombs-Hoar, Andrzej Mańkowski, Benjamin Koch, Blake Aaron Coleman, Bob Freeman, Bruno Deleuze, Craig Derushie, Craig "Wuruhi" Hyder, Craig Steinhoff, Dan Kendall, Dark Sorrow, Dave Bell, David Thomas, Davide Lammardo, Edward "Ryveg" Gray, Frank Sultana, Game Gumshoes, Garry Harper, Geoffrey Briggs, Glenn Fleetwood, Greg Gilmore, Henning "Auglim" Elfwering, Jack R Wynn, Jeff Robinson, Jeremy Herndon, John Clements, Kailous, Kenneth Gatt, Matthew Taylor, Michael 'Cyrion' Kirschbaum, Michael D. Coker, Mohamed Felali, Nick Murray, Nicolas Mogollon, Nicolas Pierre, Patrick Lüdemann, Paul "FatPob" Goldstone, Paxton Kirby, Raymond Bennett, Reapercake, Richard L. Skinner III, Richard Thrower, Rob McKavanagh, Rowdy Scarlett, Ryan Clarke, Sal Clarino, Sean Kuhl, Shaun D. Burton, Stanley Barnes, Stuart N. Bonham, Sylvain Lafleche, Terry J Deibler Jr, Vincent Mayer.





TABLE DE RÉFÉRENCE



FAIRE UNE ACTION

- Le MJ et le PJ déterminent la COMPÉTENCE concernée et la DIFFICULTÉ du test.
- La difficulté détermine le nombre de SUCCÈS requis pour accomplir l'action.
- L'EXPERTISE DE COMPÉTENCE s'ajoute à l'ATTRIBUT de base pour déterminer la VALEUR DE RÉFÉRENCE (VR).
- Lancez 2d20. Considérez chaque résultat comme indépendant de l'autre.
- Chaque résultat inférieur ou égal à la VR est un succès.
- Les joueurs peuvent lancer des d20 supplémentaires en générant de la FATALITÉ, en dépensant de l'HÉROÏSME ou en utilisant des RESSOURCES.
- Un résultat inférieur ou égal à la CONCENTRATION DE COMPÉTENCE vaut deux succès.
- Tout succès supplémentaire devient de l'HÉROÏSME.
- Il n'est pas possible de lancer plus de 3d20 supplémentaires pour un test.
- Certains TALENTS accordent des dés supplémentaires, des relances, des succès automatiques ou génèrent de l'Héroïsme supplémentaire.
- Un résultat de 20 cause une COMPLICATION (ou un résultat de 19 pour un test effectué sans compétence).

DIFFICULTÉ DU TEST

Test	Succès requis	Exemples
Simple (D0)	0	Ouvrir une porte un peu dure. Rechercher de la documentation sur un sujet bien connu. Toucher une cible fixe à l'entraînement au tir à l'arc.
Commun (D1)	1	Crocheter une serrure simple. Rechercher de la documentation sur un sujet spécialisé. Toucher un ennemi à portée optimale (moyenne).
Délicat (D2)	2	Crocheter une serrure complexe. Rechercher des informations obscures. Toucher un ennemi à portée optimale avec une faible luminosité.
Exigeant (D3)	3	Crocheter rapidement une serrure complexe. Rechercher des informations historiques. Toucher un ennemi à longue portée avec une faible luminosité.
Formidable (D4)	4	Crocheter rapidement une serrure complexe, sans disposer des outils appropriés. Rechercher des informations historiques ésotériques. Toucher un ennemi à longue portée avec une faible luminosité et sous une pluie battante.
Légendaire (D5)	5	Crocheter rapidement une serrure complexe, sans disposer des outils appropriés, et au milieu d'un combat. Rechercher des informations historiques tenues secrètes à dessein. Toucher un ennemi à très longue portée avec une faible luminosité et sous une pluie battante.

EXEMPLES D'UTILISATION D'HÉROÏSME

Effet désiré	Coût	Conditions
Accomplir une tâche en moitié moins de temps	1	
Ajouter +1 dégât sur une attaque réussie	1 par dégât, +1	Renouvelable
Désarmer un adversaire	2	
Ajouter 1d20 à un test avant de lancer les dés	1 par d20	Immédiat, Renouvelable
Augmenter la difficulté d'un test adverse d'un cran	2 par cran, +1	Immédiat, Renouvelable
Poser une question pertinente au MJ à propos de la situation, des personnages en présence, ou de toute autre chose que le PJ pourrait être capable de discerner avec ce test de compétence	1 par info	Renouvelable

POINTS DE FORTUNE

Les PJ commencent chaque session avec 2 ou 3 points de FORTUNE. Ceux-ci peuvent être dépensés comme suit :

- DÉ BONUS : ajoutez 1d20 à un test de compétence, sans dépasser la limite maximum. Le dé supplémentaire compte comme un 1 automatique.
- ACTION BONUS : accomplissez une action standard supplémentaire à ce tour.
- SECOND SOUFFLE : récupérez toute votre Vigueur ou votre Résolution (au choix).
- SURMONTER UNE FAIBLESSE : ignorez les effets des Blessures ou Traumatismes (au choix) jusqu'à la fin de la scène actuelle.
- PRÉCISION NARRATIVE : introduisez un fait ou un détail à la scène actuelle, avec l'approbation du MJ.

SÉQUENCE DU TOUR

Un ROUND n'a pas de durée déterminée. Un PJ qui accomplit ses actions joue son tour, puis passe la main. Une fois par TOUR, un personnage peut faire chacune des actions suivantes :

- Une ACTION STANDARD
- Une ACTION MINEURE
- Autant d'ACTIONS GRATUITES qu'il le désire, dans la limite du raisonnable.

Il est possible d'échanger une action standard contre une action mineure, et une action mineure contre autant d'actions gratuites que désiré.

Les PJ jouent en général en premier lors de chaque round, dans l'ordre de leur choix. Chaque personnage doit compléter toutes les actions de son tour avant de passer la main. En dehors de son tour, un personnage ne peut tenter que des RÉACTIONS.

Les PNJ peuvent agir une fois que tous les PJ ont agi, sauf si le MJ dépense de la Fatalité pour leur donner l'INITIATIVE et les faire agir en premier.

Le round se termine lorsque tout le monde a joué son tour. Le groupe perd alors 1 point d'Héroïsme, s'il lui en restait en réserve.



PORTER UNE ATTAQUE

Porter une attaque se déroule comme suit.

1. Déclarez l'attaque :
   a. Choisissez le type de l'attaque : MÊLÉE, À DISTANCE ou MENACE.
   b. Choisissez la CIBLE de l'attaque. La cible choisie doit être éligible à ce type d'attaque.
   c. Choisissez une ARME (Mêlée ou À Distance) ou une MÉTHODE pour effrayer la cible (Menace).
   d. La cible peut choisir d'accomplir une Réaction de DÉFENSE, ou non.
2. L'attaquant résout un TEST DE COMPÉTENCE pour l'attaque. C'est un test COMMUN (D1) ou une LUTTE si la cible entreprend une Réaction de Défense.
3. Si l'attaquant échoue au test de compétence ou perd la Lutte, l'attaque est terminée. Si l'attaquant réussit, alors l'attaque inflige des DÉGÂTS :
   a. L'attaquant lance autant de DÉS DE COMBAT () qu'indiqué par l'arme/l'attaque utilisée et les scores d'attribut associés. Tout résultat 1 ou 2 inflige respectivement 1 et 2 dégâts. Tout 5 ou 6 crée un EFFET qui inflige 1 dégât et déclenche certaines qualités d'attaque (Perforant, Cruel, etc.). Faites la somme de tous les dégâts infligés pour connaître le TOTAL DES DÉGÂTS.
   b. Le défenseur détermine sa valeur d'ENCAISSEMENT, qui est la somme d'une valeur fixe (Armure ou Courage) et de certains dés (Couvert et Moral). Lancez les et ajoutez les résultats (1, 2 et Effets) à la valeur de base. Le résultat est le total d'Encaissement du personnage.
   c. Soustrayez le total d'Encaissement du total des dégâts infligés par l'attaquant. Le défenseur perd autant d'ENDURANCE que de dégâts non encaissés.
   d. Si le défenseur subit 5 points de dégâts (ou plus), ou si l'ENDURANCE du défenseur est réduite à 0 dans le domaine ciblé, ou s'il n'avait déjà plus d'ENDURANCE dans ce domaine, alors le défenseur subit un point de DOMMAGE.

ATTAQUE

Attaque	Compétence	Type de dégâts	Réaction de Défense
Mêlée	Mêlée	Physique	Parade
À Distance	Armes à distance	Physique	Acrobatie
Menace	Persuasion	Mental	Discipline



LOCALISATION D'UN COUP

Jet	Localisation
1-2	Tête
3-5	Bras droit
6-8	Bras gauche
9-14	Torse
15-17	Jambe droite
18-20	Jambe gauche

DÉGÂTS BONUS

Attribut	Bonus
8 ou moins	Aucun
9	+1
10-11	+2
12-13	+3
14-15	+4
16 ou plus	+5

TYPE DE DÉGÂTS BONUS

Type d'attaque	Attribut associé
Mêlée	Constitution
À Distance	Perception
Menace	Personnalité

DÉS DE COMBAT

Jet	Valeur
1	1
2	2
3,4	0
5,6	1, plus un Effet

ACTIONS DISPONIBLES

Action	Effet
ACTIONS GRATUITES	
Ajuster	Se déplacer à portée Courte ou entrer/sortir de l'Allonge d'un adversaire.
Lâcher un objet	Lâcher un objet tenu en main(s).
Parler	Parler sans utiliser une compétence de communication.
Se jeter au sol	Se jeter à plat ventre, allongé au sol.
Tâche simple	Toute tâche qui ne demande aucun test, ou un test *Simple* (D0).
ACTIONS MINEURES	
Se déplacer	Se déplacer à portée Moyenne.
Prendre un objet	Prendre ou sortir un objet ou une arme.
Se relever	Se relever de la position allongé au sol.
Se remettre en garde	Adopter une position de défense (test de Parade requis).
Supprimer un effet	Se débarrasser d'un effet permanent, ou en débarrasser un objet.
ACTIONS STANDARD	
Aide	Offrir un avantage à un allié.
Attaque	Attaquer un ennemi.
Exploitation	Observer un ennemi pour déceler une faiblesse à exploiter.
Passer	Ne rien faire.
Préparation	Préparer une arme encombrante pour une attaque.
Prêt	Garder une action en réserve pour plus tard.
Recul	Sortir de l'Allonge d'un ennemi à portée Courte en évitant son attaque d'Opportunité.
Récupération	Essayer de récupérer de la Vigueur ou de la Résolution.
Sprint	Se déplacer à portée Longue.
Test de compétence	Résoudre un test de compétence.
Traitement	Traiter un allié à portée d'Allonge pour qu'il récupère de la Vigueur ou de la Résolution.
RÉACTIONS	
Défense	Parer, bloquer ou esquiver une attaque.
Opportunité	Porter une attaque contre un ennemi proche si l'occasion se présente.
Protection	Défendre un allié contre une attaque.

TYPES DE DÉGÂTS

Type de dégâts	Endurance	Encaissement	Dommage	Récupération (pour soi)	Récupération (autres)
Physique (créature)	Vigueur (Constitution+Résistance)	Armure (statique) + Couvert (dés)	Blessure (Agilité, Constitution, Coordination)	Résistance	Soin
Physique (objet)	Structure	Armure (statique) + Couvert (dés)	Rupture (tout test impliquant une structure)	—	Réparation
Mental	Résolution (Volonté+Discipline)	Courage (statique) + Moral (dés)	Traumatisme (Intelligence, Perception, Personnalité, Volonté)	Discipline	Conseil

DÉPENSES D'HÉROÏSME		
Dépense d'Héroïsme	**Coût**	**Effet**
Action Rapide	2	Le personnage gagne une action standard supplémentaire, mais augmente la difficulté des tests liés à cette seconde action d'un cran.
Cible secondaire	2	L'attaque touche une seconde cible à portée d'Allonge de la cible principale. La seconde cible subit la moitié des dégâts infligés (arrondis au supérieur). En cas d'attaque physique, déterminez la localisation des dégâts au hasard.
Confiance	1(R)	Le personnage gagne 1 d'Encaissement de Moral par point d'Héroïsme dépensé (max. 4) jusqu'au début du prochain tour.
Coup précis	2	Le personnage peut choisir la localisation d'une attaque physique.
Dégâts bonus	1(R)	Un personnage peut augmenter les dégâts infligés par une attaque réussie, quel que soit le type de l'attaque. Tout point d'Héroïsme dépensé ajoute +1 point de dégât (et non +1).
Désarmer	2	La cible perd une arme, qui tombe au sol à portée d'Allonge. Le coût augmente d'un point (à 3) si la cible tenait son arme à deux mains ou si elle l'avait *préparée* au préalable.
Pénétration	1(R)	Les dégâts infligés par l'attaque ignorent autant d'Encaissement que le double de la valeur dépensée en points d'Héroïsme.
Percer la garde	2	Peut être utilisé pour une attaque ou une Réaction de Défense. La cible perd *Garde*.
Position	1	Le personnage se jette au sol ou se relève.
Recul	1	Le personnage quitte l'Allonge d'un ennemi sans déclencher de Réaction d'Opportunité.
Relancer les dégâts	1	Le joueur peut relancer autant de dés de dégâts qu'il le désire pour cette attaque.
Second souffle	1(I,R)	Le personnage choisit un type de dégâts et récupère 1 point dans la capacité associée pour chaque point d'Héroïsme dépensé.
Soumettre	1	L'attaque gagne la qualité *Non-létal*.

DISTANCES

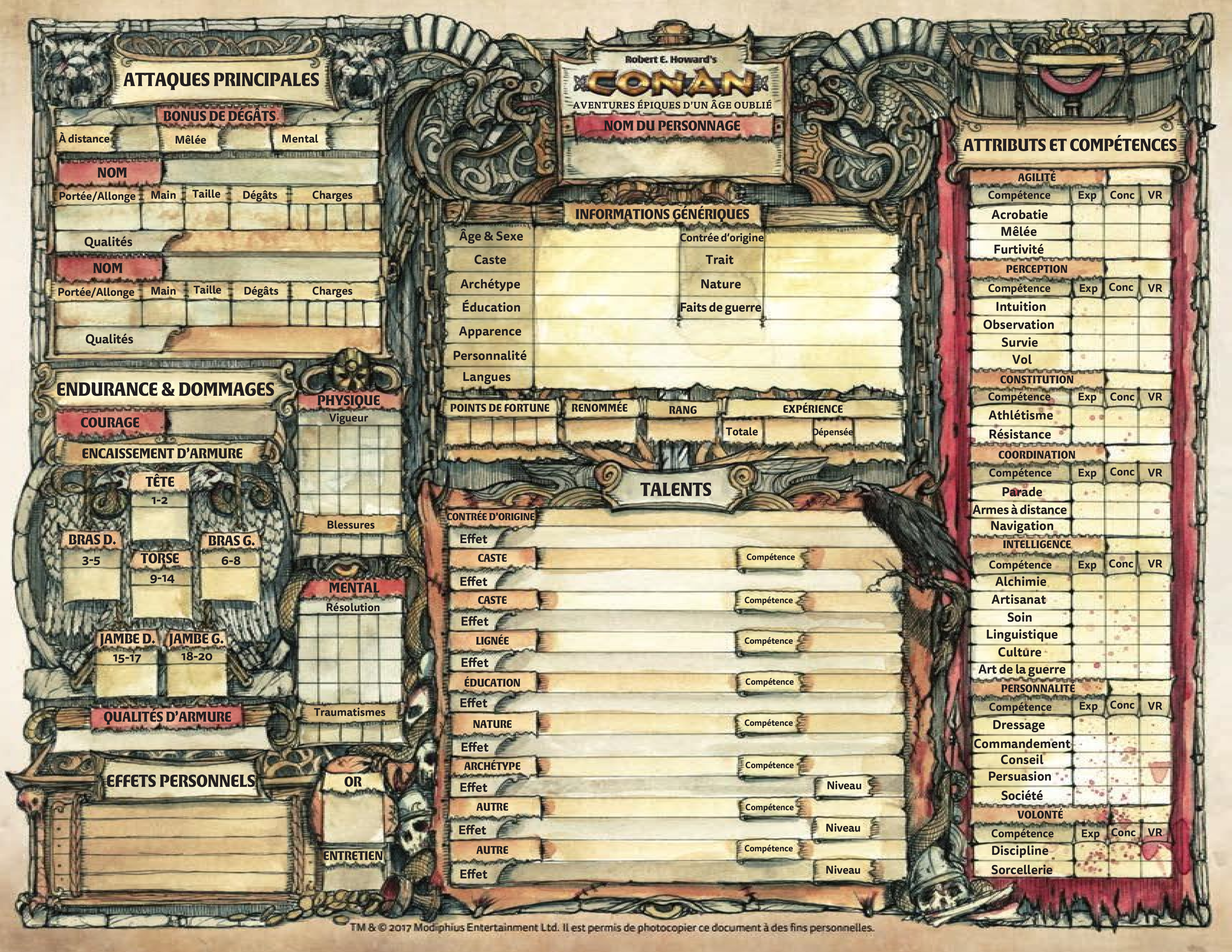
- **ALLONGE : à portée de main, à une longueur de bras. Un personnage peut se déplacer à portée d'Allonge d'une cible à l'occasion de tout mouvement qui l'amène dans la même zone que cette cible. Quitter l'Allonge d'un personnage expose à une Réaction d'Opportunité sauf si vous utilisez l'action Recul.**
- **PORTÉE COURTE : la zone où se trouve le personnage. Se déplacer à portée courte est une action gratuite.**
- **PORTÉE MOYENNE : toute zone adjacente à celle où se trouve le personnage. Se déplacer à portée moyenne est une action mineure.**
- **PORTÉE LONGUE : tout point se trouvant à deux zones de distance du personnage est à portée longue. Se déplacer à portée longue est une action standard et la difficulté de tous les tests d'attaque augmente d'un cran à cette portée jusqu'au début du prochain tour.**
- **PORTÉE EXTRÊME : tout point se trouvant à trois zones de distance du personnage (ou davantage) est à portée extrême. Il n'est pas possible de se déplacer à portée extrême en une seule action.**



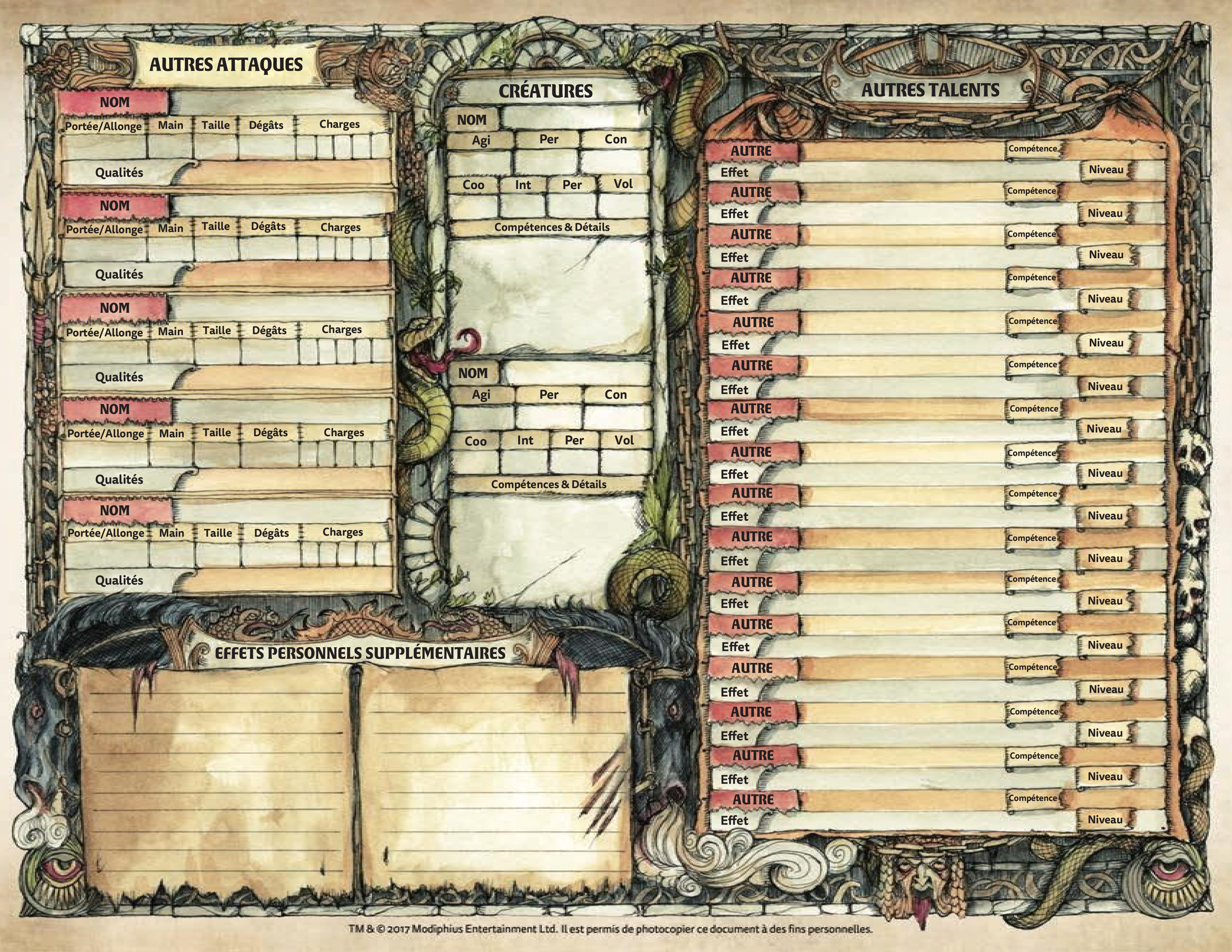


INDEX





TM & © 2017 Modiphius Entertainment Ltd. Il est permis de photocopier ce document à des fins personnelles.



TM & © 2017 Modiphius Entertainment Ltd. Il est permis de photocopier ce document à des fins personnelles.



TM & © 2017 Modiphius Entertainment Ltd. Il est permis de photocopier ce document à des fins personnelles.

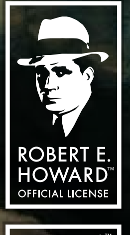
BIENVENUE DANS L'ÂGE HYBORIEN

ACCESSOIRES

Livre de ressources du Maître de jeu
Écran du Maître de jeu
Set de dés spéciaux
Bloc de feuilles de personnages
Sets de tuiles géomorphiques



www.modiphius.com



HYBORIA™



www.funforge.fr

© 2017 Conan Properties International LLC ("CPI"). Conan, Conan The Barbarian, Hyboria et tous les logos, personnages, noms et dérivés sont des marques déposées ou enregistrées de CPI. Tous droits réservés. Robert E. Howard et tous les logos, personnages, noms et dérivés sont des marques déposées ou enregistrées de Robert E. Howard Properties Inc. Tous droits réservés.

Le système 2d20 et les logos de Modiphius sont © Modiphius Entertainment Ltd. 2015-2017. Tout texte relatif au système 2d20 est © Modiphius Entertainment Ltd.





BIENVENUE DANS L'ÂGE HYBORIEN

SACHE, Ô PRINCE, QU'ENTRE L'ÉPOQUE OÙ LES OCÉANS ONT ENGLOUTI L'ATLANTIDE ET LES CITÉS ÉTINCELANTES, ET L'AVÈNEMENT DES FILS D'ARYAS, IL FUT UN ÂGE DE LÉGENDE OÙ DE LUMINEUX ROYAUMES S'ÉTENDAIENT SUR LE MONDE TELS DES MANTEAUX BLEUS SOUS LES ÉTOILES.

Le jeu de rôle *Conan : Aventures épiques d'un âge oublié* vous emmène dans le monde de Conan le Barbare, un monde où de robustes héros défient la sorcellerie la plus noire de leur épée ensanglantée, où les combattants les plus hardis explorent des contrées reculées, où des ruines oubliées recèlent de trésors et de dangers, et où de terrifiantes créatures rôdent au sein même de la terre… et jusque sur le trône de puissants royaumes !

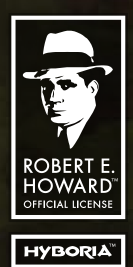
Cherchez fortune en explorant des tombes interdites, ou en parcourant des champs de bataille détrempés de sang. Invoquez de terribles sorts d'une puissance inimaginable, quitte à y perdre votre âme. Naviguez sur des mers indomptées pour découvrir des rivages vierges de toute présence humaine. Combattez pour le destin de la civilisation – ou de la barbarie – le long d'une frontière des plus ténues.

Créez votre légende dans ce monde aussi décadent que violent !

- Un système de jeu 2d20 complet, comprenant le combat, les compétences, les talents, la sorcellerie, et l'équipement nécessaire à toute aventure.
- Un index géographique complet couvrant l'intégralité du monde de Conan : de la douce Aquilonie aux jungles lointaines de Khitai, en passant par la sinistre Cimmérie et la mystique Stygie.
- Des instructions détaillées pour mener des scénarios et campagnes dans l'Âge Hyborien, permettant au maître du jeu de créer des aventures du plus pur style Howardien.
- De terribles ennemis : bandits, sorciers, singes, serpents géants, enfants de Set, géants de glace, diables des forêts, et les personnages cultes tels que Conan ou son plus redoutable adversaire, Thoth-Amon.
- Des illustrations par des artistes de renom de Conan : Brom, Tim Truman, Sanjulián, Esteban Maroto, Phrolian Gardner, Simon Bisley, Tomás Giorello, et bien d'autres.
- Un jeu développé avec le concours des érudits de Conan, qui reprend fidèlement l'univers original de Howard, tel qu'aucun jeu ne l'a jamais fait.



www.modiphius.com







www.funforge.fr



CNCBFR01
Imprimé en Lituanie